MEGAZIN

Letnik 1, številka 2, oktober 1993

REVIJA ZA KREATIVNO RAČUNALNIŠTVO IN IGRE

AMIGA:

Essence za Imagine

Quarterback Tools Deluxe

Vista Pro

Panorama

Scenery animator

Blizzard 1200/4

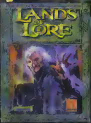
Memory Master 1200

ATARI:

Signum III

Nasveti za Falcon

Igra meseca



SVEŽE: Privateer

OPISI IGER: One Step Beyond, Tornado, Oscar, Overdrive, Gateway 2, Jungle Strike, Alien 3 ...

PRILOGA: Rešitve (X-wing, Day of the Tentacle, EcoQuest)

ZA ZAČETNIKE: Arexx, Work Bench 3.0

uvodnik

Jubilejna druga številka

Cenjene bralke in bralci, najprej sem vam seveda dolžan opravičilo v imenu celega uredništva. Prva številka je izšla s precejšnjo zamudo zaradi nenavadnega spleta okoliščin, zaradi česar je izpadla tudi priloga za začetnike ter glasovnice in naročilnice na kartončku. Revija Megazin bo od zdaj redno izhajala med 20. in 25. v mesecu, letno pa bomo natisnili deset enojnih in eno dvojno številko.

Nemara ste že opazili, ali pa še boste, da smo igre prestavili na začetek revije, del o Amigah, Atariju in zanimivostih pa na konec. To seveda nikakor ne pomeni, da se bomo posvetili le igram, resni del pa opustili. Gre le za rošade, značilne za prve številke vsake revije in za to, da se bo revija oblikovala po željah bralstva. Nekaterim od teh želja smo ustregli tudi v dvojni prilogi, kjer objavljamo tri celotne rešitve iger, prvi del šole programskega jezika ARexx, rubriko Drobni nasveti in začetek priloge Workbench za začetnike.

Tudi simbole za primernost iger ste nemara opazili že v prvi številki. Sodobne igre in sodobni računalniki ponujajo igralcu že tako dodelano grafiko in zvok, da se skoraj ne ločijo več od filmov. In če imajo filmi klasifikacije primernosti, ni razloga, da jih ne bi imele tudi igre. Simboli niso prepoved ali kakšna izkrivljena oblika cenzure, ampak le opozorilo, da igra ni (ali pa je) primerna za določeno starost. V sodelovanju z Zavodom za šolstvo bomo pripravili tudi klasifikacijo igre po pedagoški primernosti in tako svetovali staršem pri nakupu igre, ti pa bodo na primer otroku s težavami pri logičnem razmišljanju kupili pustolovščino, tistemu, ki hitro računa a se veliko moti, pa igro s počasnim tempom in množico preračunavanja.

Za konec pa še nagrade. V tej številki smo jih razdelili kar 153 in, če vas ni med izžrebanci, nikar ne obupajte. Že takoj imate spet možnost zadeti nove nagrade: izpolniti morate le glasovnico ali pa rešiti nagradno igro.

Boštjan Troha

VSEBINSKO

KAZALO



RESNI DEL

MEGAZIN

Ustanovitelj in založnik
Pasadena d.o.o.

Direktor
Andrej Klemenc

Odgovorni urednik
Boštjan Troha

Glavni urednik
Andrej Klemenc

Urednik za igre
Andrej Bohinc

Člani uredništva
Karmen Čokl
Aleš Novak
Andrej Troha

AD in oblikovalec
Marko Pentek (Medija Desktop Design)

Naslovnica
Andrej Troha

Tehnični urednik
Zvone Kokec

Lektorica
Dora Mali

Marketing
Tomaž Zajc
Matjaž Bratož
tel. (061) 1326 212

Naročnine in prodaja
Maja Gorše
tel. (061) 1332 323

Naslov uredništva
MEGAZIN
Ciril Metodov trg 19
61000 Ljubljana
tel. (061) 1332 323
tel./faks (061) 1326 212
BBS (061) 1332 314

Računalniška priprava
Medija Desktop Design d.o.o.
tel. (061) 1258 213

Tisk
Delo Tiskarna d.o.o.

Na podlagi mnenja Urada vlade RS za informiranje z dne 19.3.1993 št. 23/229-93 je Megazin uvrščen med proizvode informativnega značaja iz 13. točke tarifne številke zakona o prometnem davku, od katerih se plačuje davek od prometa proizvodov po stopnji 5%.

Izžrebanci nagradne igre iz ničte številke

AMIGA 1200

Gašper Cerman Rateče 48 64220 Rateče

AMIGA 500

Peter Babšek Preška cesta 28 61215 Medvode

AMIGA CD-32

Braue Rogovc Preddvor 68 A 64205 Preddvor

SUPER NINTENDO + igra

Sašo Letonja Frana Kavčiča 9 62000 Maribor

SEGA MASTER SYSTEM + igra

Matija Svetek Sadinja vas 81 61261 Dobrunje Ljubljana

QUICKJOY TOPSTAR

Vladimir Stajić, Kolodvorska 6 61000 Ljubljana

FOOTPEDAL

K.D.M. d.o.o. Bojan Mihelič Slovenskogoriška 4, 62250 Ptuj

5 x LEGO (igra za PC)

Blaž Kostić Spodnja hitačica 1 64290 Tržič
Uroš Glad Trata XIV/4 61330 Kočevje
Daniel Fabjančič Tomšičeva 1 68270 Krško
Metod Praprotnik, Ranglerina ulica 38, 62360 Radlje ob Dravi
Robert Marijan Šmihel 68 68000 Novo mesto

5 x JET FIGHTER (igra za PC)

Rajko Turk Valantičeva 22 66230 Postojna
Miroslav Mižič Šmuntova 14 62103 Maribor
Dušan Marinčič Rojčeva 24 61110 Ljubljana
Marija Homar Glavni trg 8 61234 Mengeš
Jernej Slapar Bratovševa ploščad 8 61113 Ljubljana

2 x TURBO PASCAL 7.0

Marko Cenčelj Kolesica 28 b, 63000 Celje
Katja Svetina Borštnikova 61 62000 Maribor

2 x TURBO PASCAL 6.0

Mitja Loskovar Stritarjeva ulica 29 62106 Maribor
Simon Hanžič Na Kozolci 2 61000 Ljubljana

MS WINDOWS ENTERTAINMENT PACK

Maša Maligoj Grohaijeva 12 61241 Kamnik

VISUAL BASIC

Vili Čurin Smrekarjeva 8, 61107 Ljubljana Šiška

3 x WORD FOR WINDOWS (knjiga Branka Šafariča)

Danilo Perović Staneta Severja 10 62000 Maribor
Vojko Kercan Brilejeva 21 61117 Ljubljana
Bojan Sinković C na Markovec 7 66000 Koper

POLET DUNAJ - MEDVODE - LJUBLJANA - DUNAJ in prevoz z Jaguarjem na Brnik in nazaj (VIP tretment, nagrada za tri osebe)

Boštjan Mlinar Jakčeva 5 61000 Ljubljana

POTOVANJE S KATAMARANOM V BENETKE (za dve osebi)

Goran Gril Ulica Dušana Kvedra 25 63000 Celje

100 KAROJEV KASAB

Gimnazija Moste knjižnica Zaloška 49 61000 Ljubljana
Gorazd Šolar Zlateličje 66 62205 Starše
Šimaj Šubert, Ul. Bratov Učakar 106 61000 Ljubljana
Istok Trebušak, Gubčeva 7 68270 Krško
Mladen Samobor Pudgarjeva 17 68250 Brežice
Matej Jerše Radna 10 68294 Boštanj
Miloš Kuković Janževa gora 32 62352 Selnica ob Dravi
Martin Keušk Ravenska pot 63 61291 Škofljica
Aleš Laučar Rakičan Lendavska 15 69000 Murska Sobota
Vid Vodušek, Konrada Babnika 6 61210 Ljubljana Šentvid
Janez Tomcelj Slovenska 55/B, 61000 Ljubljana
David Kampotić, Rakuševa ulica 8 62270 Ormož
Žiga Selškar Tominčeva 46, 64000 Kranj
Gregor Pobleveu Glinškova ploščad 15 61113 Ljubljana
Milan Čukjek Stokina 3 61360 Vrhnika
Aljoša Šot, Pohorski bataljon 22, 63320 Velenje
Damjan Sem, Gorilka 9 66310 Izola
Jani Vidmar Matija Blejca 14 61241 Kamnik
Jure Sovinc, Polanškova 10 61231 Ljubljana Črnuče
Neža Škerlj Dražgoška 6 64000 Kranj
Andrej Ash, Podlubnik 160 64220 Škofja Loka
Bok Kleč C. v Mestni log 56 61000 Ljubljana
Mark Šušteršič, Polje c 6/4 61260 Ljubljana
Grega Klevže Ahacljeva 12 62000 Maribor
Dejan Ilješ Kidričevo naselje 2 69250 Radenci
Jan Kosmin Beblerjeva 2 65280 Idrija
Krešo Koni Bakčeva 7 62270 Ormož
Miran Blede Kraljeva ulica 17 66000 Koper
Jernej Fegu Vrbanska 12 b 62000 Maribor
Jure Vodopivec Stjenkova ul. 53, 65290 Šempeter
Aleš Pipan Borova vas 28 62000 Maribor
Peter Krese Kunaverjeva 7 61117 Ljubljana
Uroš Horvat Spodnji otok 12 64240 Radovljica
Uroš Čandek, Pristaniška 43/b 66000 Koper
Sergej Lakovšek, Rožna dolina, Cesta V/19 61000 Ljubljana
Tomi Liberšek, 4 julija 62 a 68270 Krško
Tomaž Oblak, Mokrice 3 61360 Vrhnika
Uroš Dujmović, Levstikova 7 66257 Pivka
Peter Sovrekar Kosmo 78, 65222 Kobarid
Peter Cankar C XIII. julija 8, 61261 Dobrunje Zadvor
Aleš Žlebnik, Topniška 43 61000 Ljubljana
Duško Kavaš Odranci Mladinska ulica 10, 69232 Črenšovci
Boštjan Maršič Vanganelska c 5 66000 Koper
Damjan-Drago Hrobat PŠTO Nova Gorica 65000 Nova Gorica
Erik Kaplan Goriška cesta 63 63320 Velenje
Sašo Vukmanović Cesta herojev 20 68000 Novo mesto
Blaž Malenšek Nad mlini 45 68000 Novo mesto
Simon Pilijar Klek 10 61420 Trbovlje
Janez Ostrelič Artiče 38/a 68253 Artiče
Ljubo Šafarič Dragotinci 7A 69244 Videm ob Ščavnici
Tomaž Raboteg Štantetova 2 62000 Maribor
Swetlan Molnar Bolcerjeva 24 Skoke 62204 Miklavž
Staša Mladenović Brilejeva 22 61117 Ljubljana
Istok Červ Kunaverjeva 8, 61117 Ljubljana
Tomaž Švegl Ob makovški cesti 26 61330 Kočevje
Slovenec d.o.o. (za računalništvo) Dunajska 9 61000 Ljubljana
Janez Zupan Smakovška cesta 67 64294 Križe
Jože Gorše Trubarjeva 13 68340 Črnomelj
Matko Štolfa Venelova 13 63000 Celje
Dimitrij Popovski, Polzela 209 63313 Polzela
Marijan Strikar Rusjanov trg 2 61000 Ljubljana
Aleš Maše Rodine 27 68210 Trebnje
Jure Kralj LINK, Partizanska 49 65000 Nova Gorica
Domen Novak Ul. padlih borcev 27 a Ljubljana
Matjaž Vodlan Vir Osojna 2 61230 Domžale
Trne Lamin Žerovnica 30 61384 Grahovo
Jernej Farstnerič, Celovška 50 61000 Ljubljana
Robert Vorušić Pipanova pot 27 61210 Ljubljana
Gašper Simčič Dunajska 15 61113 Ljubljana
Gregor Lužar Pod gozdom cesta 4/25 61290 Grosuplje
Sašo Miklič Pijava Gorica 105 61291 Škofljica
Adrijana France Opekarska 31 61000 Ljubljana
Marko Pelikan, Primoškova 1 61231 Ljubljana
Jožica Lovko Forme 24 64209 Žabnica
Bojan Janežič Ig 235/a 61292 Ig pri Ljubljani
Tadej Nadvešnik, Podlom 2 a 61242 Stahovica
Martin Bratož Kvedrova 16 66000 Koper
Leon Bahun, Bašca 7 64290 Tržič
Davorin Podkček, Ul. heroja Šercerja 38, 62000 Maribor
Branko Rupnik, Foršt 32 63333 Ljubno ob Savinji
Ivan Kušar Partizanska 39 69250 Gornja Radgona
Slavo Koren Radenski vrh 1/A 69252 Radenci
Neva Alman Gorenjska c 31 A, 64242 Radovljica
Matija Krajnc Tržova 59 62000 Maribor
Žiga Lesar Trubarjeva 81 61000 Ljubljana
Gregor Mavrič Podgrad 7 66244 Podgrad
Anton ml. Vidrčič, Šmarje pri Jelšah 68 a 63240 Šmarje
Gorazd Goštin Celovška 28 a 61000 Ljubljana
Luka Kajzer Dom in vrt 8 61420 Trbovlje
Aleksander Beber Ouec 77 a 61381 Rakek
Primož Grebovnik Trg 18 62391 Prevalje
Goran Kavzečič Prušnikova 38, 61210 Ljubljana
Maria Morgan Litostrojska 21 61000 Ljubljana
Blaž Jelenc, Reboljeva 12, 61000 Ljubljana
Mirsad Hafizović Prušnikova 28 61109 Ljubljana

Podelitev nagrad bo 28. oktobra. V tem, ko bo podelitev zaključena, bodo nagrajenci obveščeni naknadno.

SVEŽE

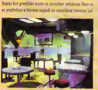
Prvi Skorf

PRIVATEER

Pojdite tja, kamor ni odšel Wing Commander

Saga o lovcu na Kilrathije je dočakala svoj tretji del in temeljito spremenila svojo podobo. Medtem ko sta bila prva dva dela čisti akcijski igri, je tretji mešanica Wing Commanderja 2 in Elite z nekaj izvirnimi novostmi.

Piše se leto 2670. Velika vojna med zemeljsko Konfederacijo in Kilrathiji, tigrom podobnimi bitji, se je razpletla. Sile Konfederacije so floto Kilrathijev potisnile daleč nazaj in osvojile velik del njihovega ozemlja (vesolja), na katerem sedaj mrzlično gradijo nove vesoljske postojanke in planetarne luke. Spor s Kilrathiji pa še zdaleč ni končan. Bitko nadaljujejo kot gverilske enote iz ostankov nekdanje flote in se preživljajo z hitrimi napadi na osamljene tovorne lad-



Edo bo pil pivo

je. Poleg njih se je pojavilo še mnogo piratskih tolp, policij in podobnih nelegalnih združb, ki z največjim veseljem ropajo in napadajo vesoljske popotnike. Taka anarhija že od nekdaj kot magnet privlači izmečke družbe, od lovcev na glave do hitrih zaslužkarjev. Eden teh ste tudi vi.

Za razliko od predhodnic, v katerih je bila vaša vloga že določena, si v igri Privateer svojo usodo krojite sami kot trgovec ali bojevnik. Dovoljene so tudi vse vmesne kombinacije (npr. bojevnik, ki trguje, priložnostni pirat ali plačanec). Če se vam ob misli na staro dobro Elite utrne grenka solza, si jo kar lepo obrišite. Igra Privateer je po zasnovi zelo podobna Elite. Denar služite na podoben način, npr. na industrijskih planetih kupite poceni tehnologijo in jo na agrarnih drago prodate, z zaslužkom pa si ladjo opremite svojemu razpoloženju primerno. Kdor izbere usodo bojevnika, se mora do zob oborožiti, trgovec po duši pa mora razširiti ladijski tovorni prostor ali pa kupiti boljšo in novejšo ladjo.

Pleše VGA s lete pilotovo kabino s Privateerja



Za manj iznajdljive igralce, ki bi pod divjimi pogoji igre prej ali slej postali plen vesoljskih hijen, so po vseh bazah nameščeni terminali, na katerih so objavljene proste naloge. Ta del igre je zelo podoben WC 2, vendar denar, ki ga tam zaslužite, komaj zadošča za preživetje. Seveda se težavnost operacij stopnjuje, pojavljajo se zahteve po boljši opremljenosti ladje, njihova posledica pa so še večje vsote na vašem bančnem računu. Naloge se ne ponavljajo, saj se nove porajajo po naključni izbiri. Tako igra tudi na daljši rok ohranja privlačnost.

Igra se odvija v visoki VGA ločljivosti in vsakdo, ki se je že prej zabaval z WC 2, bo ugotovil, da je grafika ena najboljših, kar jih je bilo videti na PC-jih. Odpravljene so nekatere otroške bolezni, npr. razstavljanje ladij v grobe klade pri zelo majhnih oddaljenostih. Vse ladje, asteroidi in vesoljske postaje so prikazani v rastrski grafiki, v vsej igri ni niti enega poligona! Origin obljublja, da bo za igranje zadoščal že 386 na 33 MHz, vendar lahko v to upravičeno dvomimo. Igra podpira večino zvočnih kartic, najboljše rezultate pa daje v kombinaciji SB 16 in MIDI sekvencerja. Medtem ko iz MIDI-ja doni glasba, se SB 16 ukvarja s sintezo govora. Igro so opremili s toliko različnimi glasbami, kolikor je vesoljskih postaj! Krmiljenje ladje bo vsakdo, ki je že preganjal Kilrathije,



Blade Ranger vas pozdravlja. Vzlet s privatajoče ploščadi

obvladal v desetih minutah. Nič bistvenega se ni spremenilo, saj tudi bitke potekajo na podoben način. Kar težko je verjeti, da so tako kompleksno igro zbasali na 21 MB trdega diska. Glede na prostor, ki ga je potreboval Strike Commander, bi človek pričakoval vse kaj drugega ... In še nečesa si ne znam pojasniti. Nikjer ni omenjeno, kaj je sploh cilj igre! Zdi se mi, da egoistično kopičenje denarja za tako mojstrovino ne bo zadoščalo. Verjetno so pri Originu še nekaj zamolčali ... Kaj pa, si lahko preberete v eni od prihodnjih številk Megazina. ▲



napovedi

Detroit

Malo je vlog, ki v računalniških igrah še niso bile uporabljene. Ena takih je vloga lastnika tovarne avtomobilov. Med letoma 1908 in 2008 morate izpopolnjevati tehnologijo proizvodnje, razvijati nove modele, skr-



beti za delavce, voditi reklamne kampanje in konkurirati vsem drugim izdelovalcem avtomobilov. Po modemski povezavi je mogoče tekmovati tudi s prijatelji. Igra podjetja Impression za PC je bo v krajih, kjer se ljudje učijo tržne ekonomije, verjetno nadvse dobrodošla.

Innocent - Until Caught

"Humoristična pustolovščina, ki ima nekaj skupnega s Skrivnostjo opičjega otoka." Tako so pri Psygnosisu označili svojo novo pustolovščino, ki jo odlikujejo duhoviti dialogi in logične uganke. Avtorji žanjejo pohvale tudi na račun novega glasbenega sistema FilmScore, ki je pravzaprav kopija iMUSEa proizvajalca LucasArts. Kaj to pomeni, najbrž veste: glasba se prilagaja dogajanju v igri. In kakšen je zaplet? Komedija. Oblast najame za nevarno nalogo do vratu zadolženega tatu: ukrasti mora orožje norega diktatorja. Glavni junak zaide na poti do cilja v nadvse pestro druščino med barabe, berače in vlačuge. Za amige in PC-je.

Surf Ninjas of the South China Seas

No, mislili smo že, da je, kar se naslovov tiče, Teenage Mutant Ninja Turtles najbolj neumna pogruntavščina vseh časov. Tudi igra SNOTCS je nastala na osnovi istoimenskega filma, kar glede na izkušnje s tovrstnimi pojavi ne obeta nič dobrega. Ker pa še vedno verjamemo v izjeme, bomo počakali in videli, kaj se bo izcimilo. Sicer pa je vse skupaj videti v slogu dobrega starega Double Dragona z nekaj predmetne manipulacije. SNOTCS prav sedaj prihaja na tržišče za amige in PC-je.



Surf Ninjas of the South China Seas (Plate)

Mortal Kombat



Jaka Terpinc

Igra brez milosti

Megahit podjetja Acclaim Mortal Kombat ponovno načenja vprašanje brutalnosti v računalniških igrah. Mojstrovina, ki bo do božiča verjetno prinesla 150 milijonov dolarjev zaslužka, je pravzaprav pretep v slogu Street Fighterja II, izdelan s popolnoma novo tehnologijo oblikovanja figur. Te niso preprosto digitalizirane kot v igri Pit Fighter, ampak so na demonstratorje, mojstre borilnih veščin, pritrdili posebne senzorje, ki natančno zaznajo gibe posameznih delov telesa ob izvajanju določenih udarcev. Tako so dobili računalniške žičnate modele borcev v gibanju, ki so jim nato nadeli le še obleke ter obrazno mimiko. Rezultat je, kot kaže, fantastičen! Nič manj navdušujoči pa niso nekateri grozljivo krvavi deli igre, kot so sekanje glav, puljenje še utripajočega srca premaganca, trganje glave skupaj s hrbtenico iz telesa in podobne lekcije iz anatomije. Na to so se, razumljivo, odzvali psihologi z razpravo o vplivu takih prizorov na otroke, ki jim je igra pravzaprav namenjena.



Nintendu in Segi so seveda takoj zrasla angelska krila in svetniški sij. V inačici za SNES so krvave obrede črtali, verzijo za Mega Drive pa so polepili z opozorili, kar je seveda nadvse modro, saj imajo take oznake na potrošnike ravno nasproten učinek. Opozorilo otrokom pove, da je "prav to tisto, kar iščejo". Predsednik otroškega televizijskega kanala pravi, da tovrstne igre pri otrocih agresivnost lahko spodbudijo ali pa ne, oziroma jo lahko celo odpravljajo. To utemeljuje z izkušnjami staršev, ki so svoje otroke zaradi nasilnih video iger pognali izpred zaslona, trenutek zatem pa so jih zalotili, kako se na dvorišču pretepajo. ▲

Šguri ju čuri ... ali si gaš daljši ...
... igre ... dobro si ... drži!
... ju ... igre ... po grotlu
Daj res ... grotlu! ... dobro, ... pravi!
... ? ... ?
... spodnji ...
Aja, res je, ...

napovedi



Mad Burger (Rainbow Arts): Lahko noč!



Rise of the Robots (Mirage Technologies): Jabolko pada ni prah!



Mechwarrior II (Activision): Pohendrol to bom kot mravljo!

Trač:

Ali veste, od kod krik mutanta iz igre Alien Breed? Mojster za zvočne efekte pri Team 17 ga je posnel tako, da je zadavil (no, zvil rep) svojima mačkonoma Colinu in Mollyju. Za AB2 se je vril Allister še bolj potrudil. Šel je v živalski vrt in skušal zbuditi slone ker pa mu to ni uspelo, se je bil prisiljen zadovoljiti s pavovim ljubezenskim klicem...

Gremo v planine, ker tam ni zime

U.S. Gold si je že nadel zimska oblačila. Za olimpijske igre, ki jih po novem prirejajo vsaki dve leti, načrtuje igro z desetimi alpskimi disciplinami. Zaenkrat so nastop potrdili smuk, veleslalom in bob. Imena ostalih pa še niso znana. Ne skrbite, pravočasno jih boste izvedeli. Si cer pa je najbolje, da se OI udeležite kar v živo februarja v norveškem Lillehamerju.

Mad Burger

Po nori igri Mad TV se pripravlja še njeno neuradno nadaljevanje Mad Burger. Tokrat je vaša naloga, da po vsem svetu razpletete verigo svojih "hitrohranilnic". Fast Food uber alles! V posel se vpletajo tudi politika, vohu njenje in romantična ljubezen. Nori hamburger bo izšel prav v času, ko bo svoja vrata odprl ljubljanski MacDonalds.

Rise of the Robots

Roboti so trenutno "in". Skoraj sleherna softverska hiša pripravlja kako igro, v kateri igrajo glavno vlogo (če se že ravno ne ukvarjajo z dinozavri.). Najbolj pričakovana je vsekakor Rise of the Robots, ki naj bi prekosila vse tekmice, vsaj po tehničnih odlikah. Figure robotov v igri so namreč izdelane z metodo sledenja žarku (Ray Tracing), kar pomeni veliko podatkov in "CD ROM only"! Zgodba nas postavi v čas, ko svet nadzoruje robot Supervisor. Ko se v njem naseli virus (računalniški, seveda!), se začnejo borbe med ostalimi roboti in ljudmi. Po zgledu T2!

Mechwarrior II: The Clans

Medtem ko se ostale softverske hiše preusmerjajo na tehniko prekrivanja tridimenzionalnih likov s teksturami, Activision razvija hitrost in podrobnosti navadne vektorske grafike. To se je v drugem spopadu orjaških mehaniziranih pošasti izkazalo za nadvse pametno potezo, saj je rezultat očem mnogo bolj prijeten kot pointilistično posnemanje tridimenzionalnosti. V igri Mechwarrior II se lahko dva igralca povežeta in tekmujeta drug proti drugemu ali pa sodelujeta proti nasprotnikom. Igro bodo priredili tudi za okolje navidezne resničnosti, ki že deluje v nekaterih igralnicah v ZDA in Angliji.

Ultima 8

Ena, dva, tri, štiri, pet, šest, sedem, uh... Igre iz serije Ultima se kar nočejo izteči. Za osmico Origin obljublja novo tirorazsežno izometrično grafiko (tako kot pri Populousu), le trikrat večjo vrhunske vizualne kakovosti. Igra se za spremembo ne bo odvijala v Britaniji, ampak v Paganu, deželi čuvajev. Glavnih likov bo pet: čuvaj in še štiri osebe, sestavljene iz štirih elementov: vode, ognja, zemlje in zraka. Začuda Ultima VIII ne bo tako obsežna kot njene predhodnice, v njej boste srečali le kakih 100 do 200 NPC-jev (Non-Playing Character), od tega jih bo le 50 ključnih za končanje igre. Podrobnosti sledijo...

SSN-21 Seawolf

SSN 21 je nadaljevanje podmorniške simulacije 688 Attack Sub in se dogaja med tretjo svetovno vojno. Do nje je prišlo, ko se je ponovno oblikovala ZSSR, na Kubi pa so odstranili Castra in potegnili z Američani. To je Sovjete tako razjezilo, da so Združenim državam napovedali vojno. Pa smo tam... Igra je polna različnih nalog, velik poudarek pa je na stereo zvočnih učinkih. Electronic Arts celo predlaga, naj bi pri igranju uporabljali slušalke.

Forgotten Castle - The Awakening

Nadnaravne sile zopet povzročajo težave. Tokrat se je zbudil pozabljeni grad. Igralci se v take kraje zelo radi podajamo, vendar je tokrat groze zares na pretek. Pojavlja se v obliki poslikanih vektorskih likov, ki se potikajo po desetih nivojih zakletega gradu. Igra se odvija tako znotraj kot zunaj, pogled na dogajanje pa je tak kot v Ultima Underworld.

Der Shatz im Silbersee

Karl May je že naše pradede navduševal s svojimi fantastičnimi zgodbami o Divjem zahodu, ko je bila med Indijanci in belimi priseljenci še odkopana bojna sekira. Najnovejša pustolovščina švicarskega Linela nas postavi prav v ta čas. V njej raziskujemo svet Vinetuja in Old Shatterhanda. O zgodbi avtorji še molčijo, vendar bi po prvih vtisih sodeč lahko rekli, da se bo brala kot dober roman. Lastniki PC-jev in amig, pripravite se na nekaj prečutih noči!

Armored Fist

Futuristična tankovska simulacija uporablja izpopolnjeno tehnologijo Voxel, ki so jo prvič uporabili pri Comanchu. V nemirni prihodnosti, v kateri se igra odvija, so tanki že mnogo bolj izpopolnjeni, tako da bo igra moč



Armored Fist (Novalogic): Izmakni se, sicer boš mrtev

da prevzela tudi tiste, ki jim dosedanje tankovske simulacije niso bile povšeči. Ker igra ne predpisuje svetovnega nazora, boste lahko igrali tako na strani Rusov kot na strani Američanov.

Aleš Petrič

LANDS OF LORE



Legenda se nadaljuje

Računalnik	PC
Tip	igranje domišljijskih vlog
Založnik	Westwood Studios

Westwood Studios, podjetje, znano že po odličnih igrah Eye of the Beholder I in II ter Dune II, nas tudi tokrat ni razočaralo. Po izdatnem denarnem vložku založniške hiše Virgin je Westwood končno zapustil ostarelega giganta US Gold, vrgel v smeti zahalčne AD&D pravila in jo mahnil svojo pot. Lands of Lore, neuradni naslednik serije EOB, ki ga v tujih revijah že hujejo v zvezde, je po eni strani klasičen FRP (fantasy role playing, igranje domišljijskih vlog), po drugi pa prinaša mnogo prepotrebnih novosti. Prijaznost do uporabnika je očitna, saj je igralni vmesnik (point and click) nalašč zelo poenostavljen. Igra se ne izgublja v brezkončnih labirintih identičnih brezizhodnih in utrujajočih dogodkih. Poudarek je na zgodbi, ki se zapleta ob dobri grafiki, še boljšem zvoku in številnih animiranih prizorih.

Kraljestvu, ki mu vlada dobri kralj Richard, preti strašna nevarnost. Grda in hudobna čarovnica Scotia se polasti rubina resnice in maske smrti, s katerima se želi dokopati do prestola. S pomočjo čarobnega prstana spremeni svojo obliko, se vtihotapi v trdnjavo Gladstone in zastrupi kralja. Roland, varuh rubina resnice, je umorjen, Richard pa kljub varovalnemu ščitu pada v vse globjo komo. Zlovešča armada hitro zavzame Gladstone, ga do tal požge in Richarda odpelje v utrdbo Cimmeria, vrhovno uporišče zle Scotie. Vi ga morate od tam rešiti.



[illegible]

Igra za razliko od svojih predhodnic ne ponuja možnosti ustvarjanja lastnih likov (!). Izbirate lahko le med štirimi določenimi: Ak'shelom, čarovnikom, ki lahko napreduje za 97 magičnih točk (ostali liki samo za 25), bojevnikom Michaelom, ki ga odlikujeta moč in življenjska energija, Kieranom, ki se spretno izmika nevarnostim in hitro okreva, in pustolovcem Conradom, likom sredinske koalicije. Izbira lika je tokrat edina uvodna formalnost, ki vas loči od približno 5000 sovražnikov.

Igralni zaslon je dokaj podoben klasiki EOB in kot tak ni vreden posebne omembe. Kompas je občutno zmanjšan in ga mora vaša družina najprej poiskati. Enako velja tudi za oljno svetilko, ki se na svetlobi samodejno ugasne, in čarobni atlas, ki poleg labirintov avtomatsko beleži tudi vrata, stopnice, stikala, skrinje, zidne vdolbine, skrivne prehode ter vsa pomembna mesta in kraje. Žal zelo priljubljenega pripisovanja (Ultima Underworld) ni zaslediti. Število likov v vaši družini je omejeno na tri, njihova navzočnost pa ni odvisna od vas, temveč od



Ogledalce na steni povej, kdo je najlepši v deželi tej?

zapleta igre. Enostavnost je opazna tudi v statistiki, saj vaše junake določa le naslednje: moč in zaščita sta osebna bonusa lika za orožje in oklepe ter se v igri ne spreminjata, zdravje in čarobna energija pa rasteta sorazmerno z napredovanjem v treh veščinah (bojevnik, tat, čarovnik). Kdor pričakuje 30 statističnih podatkov in 50 urokov, se bo grdo opekel. Lands of Lore premore le peščico urokov (s štirimi stopnjami), ki pa so grafično odlično animirani in povsem zadovoljivo služijo svojemu namenu. Premikanje je priročno urejeno s številčno tipkovnico, uporabna pa sta tudi dva načina z miško: standardni (EOB) in plavajoči kazalec (starodavni Bard's Tale). Po inventarju, tokrat skromnejšem, se sprehajate s klikom levega ali desnega mišjega gumba, boj, ki poteka v realnem času, pa je zaradi hitrosti dostopen tudi prek funkcijskih tipk (F1-F3 udarci in F5-F8

13



Tehnične zahteve programa:	
Min. pomnilnik:	4 Mb RAM
Min. procesor:	386
Min. hitrost:	33 Mhz
Instalacija:	obvezna
Min. trdi disk:	17 Mb
Min. grafika:	VGA/MCGA
Zvočne kartice:	Roland, Soundblaster, AdLib
Kontrola:	miška obvezna
Opombe:	pripravite še nekaj Mb prostora za Save pozicije.

Drugo mnenje

Lands of Lore je zares privlačna FRP igra. Čeprav je njena zgodba tipična kakor so klasične pošasti v njej, igralca ne muči z nevidnimi stikali na stenah in kalnimi ugankami. Liki, ki jih srečujete, izdavijo tudi kaj koristnega, pa tudi večine predmetov se lahko pametno znebite. Vsekakor "Ein mus" za vsakega FRP fana, pa tudi za tiste, ki to niso (jaz, npr.)

Andrej Bohinc

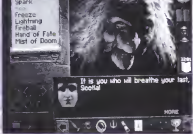
uroki! Če na junakovi sliki kliknete levi gumb, se prikaže menu z bojno opremo in s podatki o napredovanju lika v določeni veščini. Ker šele vaja naredi mojstra, se liki izpopolnjujejo le v bojih (seveda, ce zadanejo), ne pa ob brezglavem mahanju v prazno (šolski primer slednjega je ob legendarni Dungeon Master). Če sliko kliknete z desnim miškim gumbom, uporabljate čarobne predmete, zdravilne rastline ter berete pisma in pergamente.

Kako torej pokončati Scotio in njene podle služabnike? Nič lažjega, pojdite z menoj! Izbira lika je stvar okusa (osebno sem igral z Ak'shelom in Michaelom), pravila igre pa ostajajo enaka. V kraljevi knjižnici poberite čarobni atlas in se z Geronovim potrdilom odpravite proti marini. V krčmi Grey Eagle Inn, kjer se vam pridruži Timothy, potrkajte na vrata in dobili boste kompas. V skrivališču (Gung's Hideout) ali v votlini (Draracle's cave) poberite svetilko, ki jo kasneje polnite z oljnimi čutaricami. V gnezdih, štorih in votlih drevesih se mnogokrat skrivajo koristni predmeti. Palica (Ebony



Ko je kaj vredno maš? Kakor komu, ... kroni!

vila pa si boste lahko prebrali v eni od prihodnjih številk Megazina. Lands of Lore se dviga nad sivo povprečje nešteti FRP klonov predvsem po zaslugi svoje dinamičnosti, saj nas zgodba popelje skozi več deset grafično različnih labirintov, pogosto posejani animirani prizori pa



Pogled ja in kvi skalirano ..

Staff) in zelena lobanja lahko pričarata uroke, ki so omejeni le s čarobno energijo vašega lika. Rastlina ginseng je protistrup, Jewel Cup vam obnovi energijo, ogrlica iz žada pa poveča vaše lopovske sposobnosti. Zlato pravilo je stalno shranjevanje položaja (vsakih pet minut), zadostno počivanje, taktika "udari in zbeži" ter dosledno vtikanje nosu v vsak kotiček labirinta. Dokončno rešitev z zemlje-

igralca temeljito informirajo o poteku dogodkov. Vzdušje ohranja tudi obrazna mimika junakov (čarovnikov nasmeh), zvočni učinki ter glasba, ki se spreminja celo hitreje kot življenjska doba vaše družine. Največja prednost igre pa je hkrati tudi njena največja napaka, saj mnogi nedeljski pustolovci veterani verjetno ne bodo zadovoljni s tako preproščino igranja. ▲

Čirule čarule:

Spark	električne iskre, učinkovite tudi proti duhovom
Heal	tretja stopnja deluje kot protistrup, četrta pa vsej družini obnovi energijo.
Freeze	zamrzne močvirsko blato, četrta stopnja pa lahko z ledeno goro zapre pot sovražnikom
Lightning	"strela", učinkovita je predvsem četrta stopnja
Fireball	zelo uporabni sta tretja in četrta stopnja
Hand of Fate	urok, ki nasprotnika odrine nazaj (uporaben, kadar ste obkoljeni), v Catwalk Caverns pa služi kot pripomoček za replikacijo
Mist of Doom	preprosto morilsko...



priporočamo


PRVA SLOVENSKA ASTRONOMSKA REVIJA
Spika
VSAK MESEC NOVA, BARVNA ŠTEVILKA REVIJE ZA LJUBITELJE ASTRONOMIJE, KI PRINAŠA NOVICE, VSE O SONCU, PLANETIH, ZEMLJI, ZVEZDAH, GALAKSIJAH, ASTROFIZIKI, KOZMOLOGIJI, ASTRONAVTIKI, ASTROFOTOGRAFIJI, ARHEOASTRONOMIJI...
ZA AMATERJE MESEČNO SVEŽE EFEMERIDE IN ZVEZDNA KARTA, O TELESKOPIH, UPORABNIH PROGRAMIH, HARDVERU...
IN ŠE OSNOVE ZA ZAČETNIKE, RAZISKOVALNI KOTIČEK, TESTI, ZNANSTVENA FANTASTIKA, MALI OGLASI TER NAGRADNA IGRA!
Revijo lahko kupite na vseh bolja založenih prodajnih mestih.
Naročite jo lahko po telefonu: 061/346-361.

Andrej Onkunc

One Step Beyond

Mozgajte s čipi-čipsom!

Neke deževne noči je Colin sedel za svojim računalnikom, igral svojo najljubšo igro Push-Over in hrustal slastne Quaverse. Bolj ko se je igra bližala koncu, bolj je bil Colin razburjen, njegova zaloga Quaversov pa je bila vse manjša. Neverjetno naključje je hotelo, da je Colin obenem končal igro in spravil po grlu zadnji Quavers, ko je v računalnik udarila strela in ga potegnila v drobovje. Colin je občutil neverjetno vzburjenost. Šel je tja, kamor ni šel še noben pes! Šel je ... en korak na ono stran!

Zaprt v čipovju računala, se je Colin znašel v navidez brezizhodnem položaju. Hmmm, le kaj bi se zgodilo z njim, če bi treščil neposredno na peklensko vroči pentium? Na njegovo srečo se je v labirintu elektronike znašlo tudi nekaj quaversov, ki vodijo do cilja, na svetlo prostost.

Colin računa, da ga boste na vsaki stopnji srečno pripeljali od vhoda do izhoda in hkrati za seboj zaprli vse ploščadi. Ko Colin sestopi s ploščadi, se ta za njim zapre in se nikoli več ne odpre (razen če ni posebne vrste ploščad). Potuhtati morate torej pravo pot do izhoda (lahko jih je več) in to je to. Pri tem skačete po ploščadih za eno ali s pritiskom na strel za dve polji, in sicer levo, desno in diagonalno. Gor gre samo pri določenih ploščadih, označenih z ustrezno puščico, in pazite, da ne boste skakali z velikih višin. Colin je vendarle pes, ne kenguru! Za vsako od stopenj nimate na voljo neomejeno veliko časa, ura vas sili k hitrim potezam in načakam. "In kaj zato!" boste rekli. "Prišel, boom, bum, pa bo!" Ja!! Ob premoru se lahko ozrete k prav posebni ploščadi. (Ocean je mislil na vse!) Stopnje so tako kot pri igri Push Over – prva za ogrevanje, lahke, nato pa vse težje in težje. Zato so kasneje dokaj koristni žetoni (dobite jih ob vsaki zaključeni stopnji), ki vas vrnejo na mesto pred usodno (napačno) potezo. Sistem kod deluje podobno kot pri igri Push Over, le da jih ne morete kar uganiti (razlikujejo se celo v inačicah za amigo in PC je).



Colin Curly ... Quavers

Horizontalni zapiralec: ko Colin odide z njega, zapre ploščadi levo ...

Horizontalni odpiralec: ko Colin ... da se odpre ... ploščad v vrsti

Skok dol: Colina vrže dol ... tako zapre ...

Skok gor: Colina vrže za dve polji navzgor in se zapre.

Diagonalka: zapre vse ploščadi po diagonalah.

Zakasnitev: ta ploščad se zapre šele po 15 sekundah, ko se Colin premakne z nje.

Skok po diagonali: Colina vrže za dve polji navzgor in nato še za dve polji v desno ali v levo.

Smiley: ta ploščad se ne bo nikoli zaprla, razen če boste sprožili "diagonalko" ali "horizontalni zapiralec".

Motor 5 vse: to je vrsta ploščad, ki se vsakih pet sekund odpira in zapira.

Števila: ploščadi s številkami morate zapreti po naraščajočem vrstnem redu.





Dve po Pitagori: Colin, kako pa kaj tvoja matematika?

One Step Beyond prodaja zelo uspešno zamisel Push-Overja, saj se devetdesetodstotno zanaša na zasnovo te igre. Drugačna sta le glavni junak (pes s kravato!) in predmetnost ugank (ploščadi namesto domin). Igra zahteva od igralca tako miselne sposobnosti kot arkadno spretnost. Motiva za igranje ne zmanjka, saj se težavnost primerno stopnjuje. Glede tehničnih zadev bo Colin čisto zadovoljen, če imate amigo z 1MB RAM-a ali PC 286 z zvočno podporo soundblasterja. Potrebovali boste tudi dobre možgančke in liter ledeno mrzle radenske, s katero jih boste hladili, da ne bodo pregoreli! ▲

Računalnik: amiga, PC, ST
Tip: miselna igra
Založnik: Ocean





opis

Rok Kodar

RAILROAD TYCOON DELUXE

Po vsem svetu v vlaku prvega razreda

Računalnik: PC
Tip: strateška igra
Založnik: Microprose

Glede na to da se v zadnjem času na trgu pojavlja skoraj toliko "prebarvanih" iger kot novih, se ne bi čudil, če bi v kratkem v kaki prodajalni zagledal še predelavo igre Civilization. Upam, da bo Sid Meier vsaj pri njej povečal tudi kakovost, ne le kvantiteto igre.

Ste si kot otrok kdaj želeli imeti sobo polno vlakcev, tračnic, tunelov, mostov in železniških postaj? Če ste jih tudi imeli, verjetno ne boste nikoli pozabili prizorov, ko so vlaki vozili drug mimo drugega, se ustavljali na postajah in divjali skozi tunele. Morda ste se zabavali tudi tako kot g. Addams in pod mostove podstavljali dinamit, ter nato veselo preštevali žrtve med potniki. Obe verziji sta prav zabavni, pa tudi precej drugi (še posebej druga, če pretiravate z eksplozivom). Sid Meier, zdaj že zelo znani programer MicroProse, je z Railroad Tycoonom uresničil željo vsem, ki so hoteli spraviti 50- in več tonske stroje v svoja stanovanja. Seveda noben softverski hec ne more pričarati vzdušja pravih miniturnih železnic, daje pa možnost igranja vsem tistim, ki so jim pravi modeli lokomotiv finančno neuresničljiva zamisel.

Najnovejša izvedba priljubljene igre se začne v trenutku, ko se skupina bogatih poslovnežev odloči pod



... igra pa naj se začne

preti razvoj industrije in prometnih zvez. S finančno injekcijo milijon funtov vas vržejo v poslovni svet, kjer je dovoljeno vse, kar ni prepovedano. Kot zanalašč se v istem letu pojavijo še trije nadobudneži, ki so bog ve kje prišli na isto zamisel (ter dobili kup denarja) in vam de-

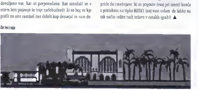


Vsaka slika je tako dodelila ...

lajo konkurenco, katere kakovost je odvisna od težavnostne stopnje, ki jo izberete. Poleg prvotnih scenarijev (Anglija, Evropa ter vzhodna in zahodna Amerika) so zdaj tu še Afrika ter celotna Južna in Severna Amerika, kar vam omogoči celo gradnjo proge od New Yorka do Los Angelesa in nazaj. Zdaj lahko sami določite, kje boste začeli s svojim 100-letnim delovanjem, pojavilo se je tudi nekaj novih tovorov, drugačnih lokomotiv (še posebej so zanimivi afriški modeli) in novih oblik železniških postaj. V drugih elementih igre ni bistvene razlike, saj sta grafika in zvok izboljšana le za odtenek. Vnesenih je še nekaj skeniranih sličic, ki pa začno počasi presedati.

Program je skoraj dvakrat daljši od izvirnika, pa tudi skoraj dvakrat počasnejši. Nalaganje zemljevidov in ostalih bolj zamotanih sličic je na 386/40 počasnejše, kot je bilo prej na 286/12. In še ena velika slabost nove izvedbe: mnogi so prvo verzijo raje igrali samo s tipkovnico, ne v kombinaciji z miško. Tokrat te možnosti ni. Tipkovnice pravzaprav ne potrebujete, igranje z miško pa ni prav nič prijetno, saj se avtorji očitno niso mogli dokončno odločiti, čemu služita levi in desni gumb. Tako večkrat pride do zmešnjave, ki se pogosto (vsaj pri meni) konča s pritiskom na tipko RESET (naj vam izdam, da lahko na tak način rešite tudi težave v ostalih igrah)! ▲

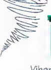
Za tu i tam







opisi



Miha Amon

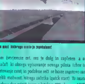
Tornado

Vihar na osebnem računalniku

Tornado je večnamensko letalo, ki pokriva najrazličnejša področja uporabe: od podpore na bojišču, globokih prodorov na sovražnikovo ozemlje, napadov morskih in obalnih ciljev pa vse do bojev za premoč v zraku, zračne obrambe in celo izvidniških ter šolskih nalog.

V to simulacijo sta vnešena dva tipa letal Tornado. Tip IDS (Interdictor Strike Variant) pride prav pri nalogah z zemeljskimi cilji, medtem ko se Tornado tipa ADV (Air Defence Variant) uporabljo za naloge v zraku (prestrezanje sovražnih letal, nadzor zračnega prostora...). Za vse te najrazličnejše naloge je letalo opremljeno z več vrst orožij. Za zračne spopade so mu pod trup pritrdili dve vrsti raket zrak-zrak. Sky flash (AIM 7B) je raketa dosega do 50 km in je angleška različica ameriškega AMRAAM, nam bolj znanega iz simulacij ameriških letal. Druga vrsta raket je raketa manjšega dosega sidewinder (AIM-9L). Za rušenje in uničevanje zemeljskih tarč pa je na voljo še velika izbira bomb. (Ob misli na vsa ta uničevalna sredstva se v človeku prebudi posebna, tiha agresivnost in sla po uničevanju...) Vročekrvneži se bodo gotovo najbolj razveselili bombe težkega razreda 1000lb LGB (popolnoma avtomatizirana lasersko vodena bomba), ki vsak zemeljski cilj spremeni v kup pepela ter velik oblak dima in prahu. Zelo uporaben je tudi avtomatsko vodeni izstrelek ALARM, namenjen uničevanju sovražnikovih radarjev.

Zdaj pa k vzletu. Za tiste, ki ste tako nestrpni, da se vam ne ljubi opraviti dolgotrajnega postopka pred po-



Še en manj, kdo je naslednji? (zapovedujem!)

letom (verjemite mi, res je dolg in zapleten, a se izplača!), ki obsega vpisovanje novega pilota, izbor in načrtovanje misij in podobne reči, se boste zagotovo razveselili možnosti hitrega začetka (quick start). Tu imate na izbiro dve misiji (prva z letalom IDS, druga z ADV), vsako v težji in v lažji izvedbi. Brez skrbi, tudi tista "ta lahka" bo za marsikoga trd oreh! Če ste v igro pripravljeni vlažiti nekaj truda (kar vam toplo priporočam), poj-dite lepo po vrsti in vsi napori bodo 200-odstotno povrnjeni!

Kot novi pilot na začetku uspešne (?) kariere se morate najprej vpisati v seznam pilotov. Preden začnete z letenjem, vas (kot vsakega "rookia") napotijo v šolski simulator. Tam so naloge dokaj preproste in lahko izvedljive, predvsem zato, ker vam simulator omogoča razne goljufije, kot so neuničljivost letala, neomejeno število orožij ter neskončna zaloga goriva. Po dvajsetih misijah elektronskega urjenja boste zrel za prvi polet v pravem letalu. Že med zračnimi vajami se vam lahko pripeti kaka neprijetnost. (Npr.: ubijete se pri neuspešnem vzletu, pristanku ali pa kar tako brez zveze...) Med vadbo morate opraviti deset nalog.

Ko končate z urjenjem, postanete pravi vojni pilot, ki se s svojim tornadom podaja na resnične, nevarne in tvegane misije, kjer vam strežejo po življenju številna sovražna letala in množica zemeljskih protiletalskih sistemov. Bitke potekajo na treh bojiščih, na vsakem pa morate izvesti po dvajset akcij. Vrhunec vaše letalske kariere pomeni čin Wing Commander ali pa celo Group Captain. Tedaj vam zaupajo celo poveljevanje skupini letal, za katero morate sami skovati načrt poleta. Tu pride do izraza izredno dober urejevalnik misij (Mission Planner). Zdaj lahko sami načrtujete polete, se odločate, katere cilje napasti, in izid bitke je odvisen samo od vas! Na tej stopnji se igra iz navadne strelske simulacije prelevi v napeto strateško igro. Pogosto se vam bo zgodilo, da bo načrtovanje poleta trajalo bistveno dlje od poleta samega. Poleg odličnega pilota boste morali postati še zelo dober strateg!

Tornado je najpopolnejša vojna letalska simulacija doslej. V primerjavi z drugimi igrami te vrste pokriva vsa področja letalskih spopadov: od navadnega "dogfighta", pa vse do načrtovanja misij in vodenja. Začetne slike in menuji so lepo, predvsem pa praktično izdelani. Večina izbir v načrtovalniku misij poteka prek oken, ki jih lahko premikate po zaslonu in so celo prosojna, tako da ne zakrivajo pomembnih stvari v ozadju. Grafika sicer ni tako kakovostna (je pač vektorska), zato pa je precej hitra, s čimer se ostale novejše simulacije ne morejo pohvaliti. Omeniti moram še nadvse hrupen zvok (motorjev), ki močno prispeva k pristnemu vzdušju! S svojimi letalskimi spretnostmi lahko presenetite tudi prijatelja z modemom. Največji možni prenos je 14 400 baudov, vendar je zadeva tudi pri tej hitrosti na trenutke precej počasna. Še tole: igra zasede za današnje razmere le skromnih 9 MB trdega diska! ▲

Računalnik: PC
Tip: letalska simulacija
Založnik: Digital Integration

7

Tornado je ena najbolj vročih letalskih simulacij letošnjega leta. Ponuja vam ure in ure napete zabave, vendar je čistim začetnikom na tem področju ne priporočam.





priporočamo



opisi

Primož [illegible]

Flight Simulator 5

Samo pravo letenje je lepše

Računalnik: PC
Tip: letalska simulacija
Založnik: Microsoft

7

Kot otrok ste si vedno želeli biti pilot, pa niste imeli letala. Pozneje ste še vedno sanjarili o pilotiranju, pa starši niso o tem hoteli nič slišati. Na vrsto so prišle druge stvari, in željo po pilotiranju ste potisnili v kot. Sedaj je čas, da z nje spet obrišete prah. Iluzija postaja resničnost. FS 5 je tu!





priporočamo

Letenje! Romantični pomen te besede je star toliko kot človeštvo samo. Biti lahek kot atom, gibati se brezskrbno med kopastimi oblaki in z višine gledati na gričevje in zelene poljane. Vse naokoli vlada oglušujoča tišina, le kaka sapica zablodelega vetra zmoti opojnost pogleda. Ja, takega letenja so si ljudje vedno želeli! Pa poglejte resničnost. Sedite za krmilom reaktivca na 15 000 metrih višine sredi neprebne noči. Od vetra, ki se poigrava z letalom kot s škatlico, vam gre na bruhanje, okrog vas utripa stotine rdečih lučk, ki ne pomenijo nič dobrega, iz slušalk prihaja prasketanje statične elektrike, pomešano s histeričnim glasom nekoga, ki vam dopoveduje, da je letališče zaprto za pristanke. Pa naj še kdo reče, da moderni ljudje nimamo smisla za romantiko! Opravičujem se, izpuščena je bila še ena malenkost. Celotna drama se ni odvijala na nebu, temveč v drobovju mojega računalnika, skupek ukazov, ki je vse to omogočil, pa se imenuje Flight Simulator 5.

Vsi, ki poznate stare verzije, ste zagotovo preklinjali avtorje, ki so v času SVGA kartic programirali v 16 barvah in nizki ločljivosti. Te hibe ni več! Prva stvar, ki pade v oči, je v celoti predelan zaslonski prikaz. Zadeva teče z ločljivostjo 640x400 v 256 barvah. Vsi poligoni so prekriti z rastrsko teksturo, obale, steze, nebo in hribi pa so generirani s fraktalno grafiko. Na nebu so resnična ozvezdja v ustreznih legah in vsi predmeti mečejo sence. Izpiljena je tudi plošča z inštrumenti, ki so jo enostavno digitalizirali iz originalnega letala. Zunanji pogled na letalo razkriva celo take podrobnosti, kot so spuščena zakrilca in vrteča elisa. K vrhunski grafiki sodijo tudi ustrezni zvočni učinki. Vsako letalo ima svoj digitaliziran zvok (od parajočega piskanja reaktivca do prostaškega brundanja batnega motorja v letalu z elisol). Za vaše letalske potrebe skrbijo štirje modeli: Cessna Skylane, reaktivec Learjet 35A, jadralec Schweizer in zvezda iz prve svetovne vojne, Sopwith Camel.

Za svetovljane je na voljo mnogo lokacij, na katerih se polet začne. Izbirate lahko med New Yorkom, Chicagom, Seattlom, Los Angelesom, San Franciscom, Parizom in Münchenom, komur pa to ne zadošča, lahko vstavi kar zemljepisne koordinate željenega kraja. Začetniki bodo zadovoljni že z enostavnimi poleti v idealnih vremenskih pogojih, izkušeni piloti pa bodo zagotovo izbirali zahtevne polete med letališči ob pomoči radijskih navigacijskih naprav. Vse to bi bilo precej dolgočasno, če ne bi avtorji pripravili še nekaj posebnih igr, ki bodo še tako spretnim pilotom dvigale adrenalin. Tako lahko plešete balet med nebotičniki v New Yorku, se podite za letečimi krožniki nad Kaskadskim gorovjem, sledite Lindberghovim stopinjam od New yorka do Pariza, križarite nad Alpami ali pa zaprašujete koruzna polja v Kansasu. Osamljene duše se lahko prek modema povežejo s somišljeniki in ustvarjajo akrobacije v dvoje. Težavnostnih stopenj v pravem pomenu besede ni, z nastavitvijo realnosti simulacije pa se igra lahko močno oteži. Nastavljate lahko letni čas in uro poleta, turbulence, veter in oblake, s stopnjo zanesljivosti pa določate, kako pogosto bodo nastopale tehnične težave, ki vam bodo še dodatno zagrenile življenje. Dobra stran teh težav je, da lahko v kritičnih situacijah preizkusite svoje manjše spretnost in iznajdljivost.

V igro je vdelan celoten program šolanja (za začetnike pa vse do poučevanja akrobatskih letalcev). Inštruktor vedno prej navede vajo in jo sproti pojasnjuje, nato pa preda krmilo vam. Po zaključku sledi grafična analiza leta. Dodana je še sola [illegible] bodo veseli pravi začetniki: s pritiskom na tipko X prevzame pilotiranje inštruktor, ki tudi varno pristane na najbližjem letališču. Ta možnost je omejena le na Cessno. Šepec realizma prinaša tudi radio, ki ga lahko nastavite na najbližjo postajo z vremenskimi poročili ali pa preko njega zahtevate dovoljenje za pristanek. Kdor bi se rad pred prijatelji [illegible] med letom, bo prav gotovo izkoristil možnost snemanja video posnetkov (te si lahko pozneje ogledate ...) ali fotografij, ki se ... shranjo v formatu PCX.

Dobra stran igre je, da je končno na razpolago verzija, ki podpira vse zmožnosti današnjih računalnikov, slaba pa, da je trajalo prekleto dolgo, preden so jo pri Microsoftu naredili. Ah, ne zveni prepričljivo, kaj pa to: od kar je na tegu FS 5, je resničnost postala iluzija. Tudi to ne



"Cessna cleared to land on runway 30?"

dši preveč užitno. Veste kaj, prebrali ste opis po mojem mnenju najboljšega in najpopolnejšega simulatorja letenja. Kaj boste storili, je vaša stvar, jaz pa zase že vem: čaka me kabina Learjeta, prepravljena s pritajenim piskanjem ogrevajočih se turbin, da se poženem na lov za letečim krožnikom, ki mi je včeraj pobegnil izpred nosa nad Mt. Rainierjem. Ni vrag, da ga ne bom enkrat ujel! ▲

opisi

Andrej Robič

STRONGHOLD

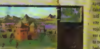
Postanite gospodar svoje trdnjave!

Najnovejša strategija SSI ja Stronghold je dobra mešanica Populousa in Sim Cityja s tipičnimi elementi iger z domišljijskimi vlogami. V njej vam je kot kralju dano naseliti neobljudeno in pusto pokrajino ter ustvariti skupnost ki se bo uspešno branila pred napadi pošasti ki jih pohlep po zlatu zanese v vaše kraje

V igri izbirate med danim scenarijem ali pa se spravite ustvarjati civilizacijo iz nič. V prvem primeru morate že naseljeno pokrajino samo še primerno razviti, lahko pa vam računalnik ponudi pet dežel ali naključno ustvarjeno pokrajino v kateri morate najprej izbrati primerno mesto za trdnjavo (Stronghold) in določiti njenega gospodarja Izbira lika vodje poteka tako kot pri večini SSI-jevih AD&D balad Določiti mu morate raso značaj spol ime ter značajske lastnosti (najpomembnejši sta INT-inteligenca in WIS-znanje) Odvisno od gospodarjeve osebnosti dobite temu primerno vojsko in glavno oporišče Okolico lahko naselite še z največ petimi sosedi drugih ras s katerimi živite v sožitju (saj se konec koncev borite za isto stvar) in se pripravljate za končni obračun z zlobnim Midarkom, ki je pred mnogimi leti opustošil deželo vaših očetov in ni vrag da bo isto poskušal tudi z vami



Rolama dolama kot zamera!



Kot vidite, gre vse kot po maslu

Ko je gradnja vaše trdnjave končana se začne urbanizacija pokrajine Vaše ljudstvo potrebuje najprej nekaj za pod zob in streho nad glavo zato orjite njive, sadite drevesa izsušite močvirja in gradite hiše Poskrbite tudi za polno blagajno (rudniki so največji vir bogastva a na žalost hitro presahnejo) postavite sejmišča in kašče za večje zaloge hrane (med zimo trda prede) ter jih počasi nadgrajujte V vsaki hiši pustite vsaj enega podanika sicer bo začela propadati in jo boste morali popravljati Redno spremljajte želje in pripombe ljudi in jih skušajte uresničiti Če se vam zdi da se vse skupaj odvija malce prehitro, si oddahnite s pavzo S tem "zamrznete" dogajanje in v miru dodelite naloge svojim podanikom potem pa pustite da čas "teče" dalje Ljudem ukazujete na več načinov S "piramido" določate razmerja med njihovimi dejavnosti (gradnjo učenjem razmnoževanjem) v menujih njihov status (pripravljen naseljen nezaposlen) na zaslonu pa njihovo delo Brezdelne (Unassigned) ... na željeno ... s pomočjo črtice na drugi strani zaslona Na tak način tudi zberete vojsko ko vas in vaše bogastvo zavohajo pošasti iz Disneyjevih risank. Pri odkrivanju sovražnikov pomagata tudi velik zemljevid in izgradnja opazovalnega stolpa Ko pride do spopada poteka bitka bolj avtomatično kot bi pričakovali tako da sami nimate velikega vpliva na končni izid Zato se na preveč oevarnost že prej dobro pripravite postavite obzidje orožarno in rekrutirajte čim več vojakov Vsi ljudje se bodo brabro borili in trdo delali, vse dokler bodo zaupali v vaše sposobnosti Če pa mesto ne bo več raslo in bo začelo denarja zmanjkovati, se bodo pojavili prvi znaki nezaupanja in neposlušnosti Takrat vam ne preostane nič drugega kot da se poglobite v množico podatkov v podmenujih in poskušate najti in popraviti napačne odločitve ali pa poiskati kak dober nasvet v priročnem menuju za pomoč

Tehnično igra ni preveč požrešna. Odžrla vam bo le kakih 5 MB trdega diska in 2 MB RAM-a v zameno pa ponudila enkratni 3D prikaz pokrajine (ki se skozi štiri letne čase korenito spreminjal) kopico očitnih zvočnih efektov (slišite lahko celo sopenje delavcev in meketanje ovac) in inovativni uporabniški vmesnik. ▲

Računalnik: PC
Tip: strateška igra
Založnik: SSI

7

Stronghold se lahko
z napačno strategijo igranja
zavleče v neskončnost
in vas pahne v strašno
dolgočasje Če pa imate
v sebi načrtovalno žilico,
zna biti še kako zabaven



opisi

Računalnik: CD 32, Amiga PC
Tip: arkadna igra
Založnik: Flair

Oscar zares izkorišča čipovje AGA. Teče v 256 barvah in z mehkim pomikanjem zaslona očara še tako skeptičnega igralca.



Andrej Truha Gluka Krček

Oscar

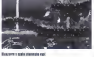
Sonic goes Amiga

V pravljičnem svetu ploščadnih iger na konzolah kraljujeta Mario in Sonic. Prvi je izum Nintenda drugi Sege in izkazalo se je da mladež ne potrebuje in celo noče nobenega novega junaka. Ker pa se je Commodore pridružil izdelovalcem konzol sedaj potrebuje junaka ki ga bodo enačili z Amigo. To mesto so prerokovali Zoolu vendar se ni najbolje odnesel. Zdaj so na preizkušnjo vzeli Oscarja.

Igra silno spominja na že omenjenega Sonica natančneje na drugi del njegove pustolovščine. Na uvodni stopnji izbirate med šestimi kinematografi v prvem vrtijo znanstveno fantastiko v drugem srhljivko nato vestern pa vojni film v petem smo del TV kviza v zadnjem pa so kajpak dinozavri. Stopnje se razen grafike v ozadju in zvoka, med seboj bistveno ne razlikujejo. Cilj vsakega "filma" je rešiti drobne Oskarčke ki s tistimi filmskimi nimajo ravno veliko veze. Težave z avtorskimi pravicami pač.

Naš junak je sprva golorok še več niti boksati si ne upa! Zato mu je kojci potrebno najti priročno orodje. V vojnem filmu denimo pojdite na desno in z dvigalom dol, pa levo preko vode. Tu pazite na nihalo. Povsem na levi se potopite v vodo in odplavajte desno. Pobirajte vse kar lahko in rešite Oskarčka. Dobili boste prvo orožje jekleno kroglo na verigi. Vrnite se in iz dvigala skočite levo na cevovod. Na vrhu uničite top in poberite vse predmete. No bom nebal saj tole ni rešitev temveč opis.

Lahko pa vam povem še par namigov kako se znebiti nadležnih pošasti. Sprva ko še nimate orožja trikrat skočite na zoprneža in poteptali ga boste (to jeje ena izmed podobnosti s Sonicom). Silno pametno je pobirati priročne stekleničke tista z zeleno vsebino denimo, vas naredi nevidnega. S hitrostnimi škornji vas ne bo nihče ujel s ščitom boste manj občutljivi s čudežnim napojem nevidni, s pomladnimi čevlji boste skakali kot Air Jordan (stari lepo se smej v pokoju!) z budilko zamrznili vse pošasti z omenjeno kroglo pa podirali zidove in brez prelivanja krvi (krvi nasploh ne srečate) eliminirali pošasti. ▲



Blazovre v szaka zlarenzko vas!

Računalnik: Amiga PC
Tip: strateška igra
Založnik: Stoobyte

Franci Novak

HANNIBAL

Sesujte rimski imperij!

V računalniških igrah zgodovina ni neponovljiva in nespremenljiva. Le kdo pravi da se je druga svetovna vojna začela leta 1939? Ali niso Nemci daljnega leta 1946 zgradili nekaj super bojnih ladij in začeli novo vojno za prestiž na Atlantiku kot nas uči scenarij igre Great Naval Battles North Atlantic (SSI)? Ali bi morali Američani če bi želeli zmagati v spopadu v katerem bi imel Irak premoč v zraku (Patriot, Three Sixty) pometi še več vojnih filmov? In končno ali niste prav vi z inteligentno organizacijo pomoči odpravili posledice katastrofalnega potresa iz leta 1906 v San Franciscu (Sim City Maxis)? In če ste že zgradili rimski imperij (Caesar Impressions) zakaj ga ne bi še sesuli s Hanibalom?

Hanibal (ok. 247-183 pr.n.št.) je bil kartažanski vojskovodja ki je vodil številne vojne pohode proti Rimljanom in jih tudi večkrat premagal. Z znamenitim prehodom čez Alpe in z vdorom v Italijo je sprožil drugo punsko vojno (219-201 pr.n.št.) ki se je končala z njegovim porazom v bitki pri Zami v severni Afriki.

Kartagina je bila antično mesto na severnoafriški obali ki so ga ustanovili Feničani. Razvila se je v močno državo in dosegla višek v 5. stoletju pr.n.št. Ves čas se je bojevala z Rimljani ki so jo leta 146 pr.n.št. naposled zbrisali z zemljevida. Vaša naloga je da ji vrnete staro moč in slavo.

Najprej si temeljito oglejte zemljevid z antičnimi mesti takratne Evrope. Lahko ga povečate in se spre

hodite po zgodovini (med mesti najdete tudi Celeio). V mestih naširate vojsko, se oskrbite s hrano, kupite ladje, konje in slone, pri čemer je precej pomembno, ali je mesto vaša kolonija ali pa je nemara bolj naklonjeno rimskemu imperiju. Sprehodite se do foruma in ugotovili boste, da je vojni pohod, kakršen je bil Hanibalov, bolj stvar razporeditve kapitala kot junaški podvig. Ko dodobra oberete državni proračun, začnite širiti imperij. Svoje enote pomikajte od mesta do mesta in pobirajte vojsko, ki je ni za spopade z Rimljani nikoli preveč. Vojake lahko kupite v svojih kolonijah ali pa preprosto pokličete mestno vojsko, kar je dvorezni meč. Mesto brez obrambe je za Cezarja, ki bo najprej udaril po vaši rodni Kartagini, lahek plen, zato je najbolje, da se z vojsko, ki je na začetku igre postavljena v vašo prestolnico, ne oddaljujete preveč od nje. Ojačajte mestno obzidje in nanj razpostavite svoje može, pa boste rimski napad zlahka odbili.

Ker so nekatere ikone nejasne, je tu nekaj kratkih navodil. Kliknite ikono spodaj levo, izberite eno od treh armad, ki so na zemljevidu označene z zelenimi trikotniki, in mesto potovanja. S konji in sloni se hitrost potovanja močno poveča, z ladjami, ki jih kupujete v pristaniščih, pa je vaš akcijski domet skoraj neomejen. Ko vam računalnik sporoči, da ste na cilju, izberite ikono s kvačkom in zapravljajte. Igra ne teče v realnem času, zato s klikom na kazalec pod peščeno uro sami določite konec dneva in premik enot. Mesta, ki niso pod vašim



nadzorom, oblegajte s pomočjo ikone s prekrižanima mečema. Ko se srečate z rimsko vojsko, izbirajte med različnimi načini bojevanja, med ofenzivnim ali defenzivnim, med odprtim bojem ali zasedo, pa tudi med različnimi formacijami. In vedite, sovražnik počne natanko isto kot vi: povečuje svojo vojsko, kupuje ladje in utrjuje osvojene položaje.

Igre z zgodovinskim ozadjem so na računalniškem nebu bolj redke ptice, zagotovo pa nam prej zbudijo zanimanje za zgodovino kot suhoparna šolska predavanja. Hannibal je igra, ki vas pritegne šele potem, ko jo že nekaj časa igrate. Čeprav je brez sleherne animacije in zvoka, so zasloni lepo izdelani. Z ubrano barvno lestvico in z racionalno razporeditvijo ikon prenesejo tudi dolgotrajno igranje. ▲



opisi

Čar strateških iger
je v moči umetne inteligence
v odzivanju nasprotnika
na vaše poteze, ne pa
v mehkih animacijah.
Ko boste slavili prvo zmago
nad rimskim imperijem,
vas bo igra zasvojila.



Luka Hrček

Lunar Command

Velika selitev na Luno

Skupaj z babilonskimi astronomi, ki so že 1600 let pred našim štetjem opazovali zvezde, se je rodila neutolažljiva človeška želja, poleteti v vesolje. Preden se je uresničila, je moralo umreti še morje generacij in znanost je potrebovala nadaljnjih 3500 let, dokler 4. oktobra 1957 v vesolje ni poletelo prvo vesoljsko telo, imenovano Sputnik 1. Ruski astronavt Jurij Gagarin je čez štiri leta kot prvi homo sapiens pikiral v vesolje, 20. julija 1969 pa je Niel Armstrong prvi stopil na obličje Lune. Kljub temu dosežku pa se življenje zemljanov ni bistveno spremenilo, vse dokler ob koncu 20. stoletja na Zemlji ni začelo kritično primanjkovati industrije, pa tudi življenjskega prostora. Strokovnjaki NASA so združili moči in leta 2010 prižgali zeleno luč za graditev baze na Luni, kjer naj bi bila tudi večina potrebnih surovin (nekatere se tam tudi v resnici nahajajo) za izdelke. To v zgodbo vstopite Vi, hkrati pa se vse, kar je zanimivega, na žalost konča. Vodili boste gradnjo baze na Luni. Že res, da pri simulacijah igrah grafika ni ključnega pomena, a zato igralci pričakujejo vsaj zanimivo igranje. Gradnja baze brez bojevanja in tekmovanja z nasprotniki (naj za primerjavo navedem samo Dune 2) pa zahtevam sodobnega igralca še zdaleč ne ustreza več.

Vse, kar je koristnega, je sedem ikon na levem robu zaslona: bivališča (večja kot so, dražja so in bolj ekonomična), znanstvene reči (laboratoriji, topla greda), naprave za črpanje in proizvodnjo kisika, vode ter helija (če na Luni najdete vodo, potem vsaka čast), rušenje, raziskovanje, gradnja cest (nemalo boste presenečeni, ko boste na cestah zagledali avtomobile), radiatorji (služijo za uravnovešenje energije in jih morate postaviti, preden se lotite česarkoli drugega), elektrika (postavljajte le najcenejše tipe elektrarn) in tovarne (stanejo celo premoženje). Igro začnete s 10 000 dolarji, ob koncu vsakega leta vam bo nekaj kapnilo od NASA, preživljate se s prodajo helija, kisika, vode in izdelkov. Za proizvodnjo le teh potrebujete ljudi, cena za njihovo preživljanje pa vam bo delala sive lase.

Skratka, rdejo bi še lahko kupili zvedba za močno ... Vse skupaj poteka izredno počasi, zato boste Lunar Command hitro pozabili. Vaše noči so predragocene za takšne bedarije. Pa tudi za blagor človeštva je bolje, če se z Luno še nekaj časa ne ukvarjamo učenjaki. ▲

Računalnik: PC
Tip: strateška igra
Založnik: Wesson International

Nepresrtano se srečujete
z zapleteno logiko igranja,
neznanskim dolgočasjem
in neatraktivnimi, skopimi meniji.
Še dobro, da se vsako urico na
Luno zruši kakšno plovilo.



Miha Amon

Wayne's World

Raj za prave žurerje!

Računalnik: PC
Tip: pustolovščina
Založnik: Capstone

Waynov svet je čisto poseben, popolnoma odštekan svet, poln humorja, dobre glasbe, lepih deklet in drugih užitkov. To je pravi raj za žurerje Waynovega in Garthovega kova!

Waynov svet. Odlično! Zabava super! Party time! Excellent! Jaz sem Wayne, on je Garth Schwiling. I Tako torej. Pa začnimo. Za začetek naj vam bo jasno, da nisva duševno odpiljena, torej ne se bat'! All right! "Žurka se začenja, Garth!" "Res je, Wayne!" Tako nekako se začne najbolj megastična TV oddaja dveh najbolj divjih



Te ogenaze mo?

norih in nasploh največjih žurerjev vseh časov. To sta Wayne in njegov ultra hipijevski dolgolasi prijatelj Garth (Da Garth ne bo užaljen, moramo na bitno omeniti šef



Wow, Garth! Poglej si to! Prob jolar. Sparem ol nobenu Goobu! Ch-ej! Cool, bomo notraj ol pozoblil. Wayne! Hieva bu zemonjolo delorjev v jolorjo! Ho. Ha-ha! Prov imaš!

njegovo mamo!) Torej, Garthova mamma. Dva težka frajerja in zapeljivca, v prostem času pa tudi fana skupine Queen, ki se jima ob Bohemian Rhapsody popolnoma od(za)šteka. Party on, Dude! Nekega lepega dne, oziroma večera, ko Wayne in Garth veselo rolata svojo oddajo, jima telefonira neka (po glaso sodeč) seksi lepotica Desdemona DuMonde, kot jo Garth zapeljivo poimenuje (She s a babe! Mimogrede, če bi bil Abraham Lincoln ženska, bi mu bilo ime Babraham Lincoln) Jima pove, da je pravkar izvedela, da bodo njuno oddajo ukinili, če nekje ne stakneta celih petdeset zelenih tisočakov! Kaj zdaj?! Najboljše oddaje na svetu ne bo več! Garth, ki je vedno poln dobrih zamisli, ima vizijo: "Kaj, ko bi prodajala pizze, ali pa..."

To je je ena od izredno inteligentnih Garthovih domislic, ki jih kar vre v še bolj norih in odštekanih dialogih med junaki zgodbe. Skratka, igra je polna humorja in komičnih prizorov. Smeh je zagotovljen!

Igranje poteka prek ikon, podobno kot pri večini pustolovščin. Oba junaka vodimo naenkrat (to se je dogajalo že v igri Day of the Tentacle). Izleti z avtomobilom po mestu spominjajo na igro Sherlock Holmes: na zemljevidu (ki je bolj podoben "posušeni zeleni solati") kliknemo kraj, kamor želimo, in že smo tam. Sama izvedba igre ni konkurenčna ostalim novejšim pustolovščinam, je slaba in zaostaja za časom. V uvodu je nekaj, čemur bi pred nekaj leti lahko rekli celo animacija, danes pa temu po domače pravimo strgan film. Tudi grafika (ozadja so taka, kot bi jih naslikala Garthova stara mama) ni nič kaj prida. Igra se razleze po desetih megabajtih trdega diska in ne zahteva posebno hitrega računalnika. Škoda, da tako znane filmske hiše, kot je Paramount, zaupajo svoje uspešnice tako neveščim proizvajalcem iger, kot je Capstone. Če bi bila igra vsaj malo bolj dodelana, bi bila lahko velik hit! ▲



opisi

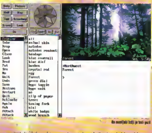
Primož Škof

GATEWAY 2

Skozi galaksijo hitreje od svetlobe

Zemlja bi v začetku tretjega tisočletja napravila na morebitnega vesoljskega popotnika kaj klavrn vtis. Planet, ki ga je dvajset milijard prebivalcev spremenilo v greznico galaksije, nima skoraj nič več rastlin in živali, viri naravnih bogastev in pitne vode pa so v zadnjih vzdihljajih. Na planetu vladajo velikanske korporacije, ki mimo ne učinkovitih Združenih narodov po svoje krojijo pravico. Ko se zdi, da je človeštvo doseglo konec slepe ulice, astronomi v orbiti okrog Sonca opazijo velikanski umetni predmet, ki se ne odziva na noben poziv z Zemlje. Proti njemu se odpravi skupina znanstvenikov, ki po natančnem pregledu ugotovi, da je to brezhibno opremljena vesoljska postaja z ladjami, ki lahko plujejo hitreje od svetlobe! Velika uganka pa ostane način krmiljenja ladij, saj pisave Hičijev, stvariteljev postaje, nihče ne pozna. Še večja skrivnost je, kam so izginili vsi Hičiji, saj na postaji niso našli trupel, ampak samo prazne hodnike in sobe. A to nikogar pretirano ne zanima. Vesolje čaka na pustolovce z Zemlje. Mladi, željni pustolovščin in denar ja, se podajajo v neznano. Marsikdo se ne vrne več, kdor pa se, prinese s seboj skrivnostne najdbe, za katere dobi mastne denarce. Nenadoma se na robu sončnega sistema pojavi šest kilometrov dolga skrivnostna ladja, še bolj skrivnostne pa so njene nakane. Treba je razjasniti, koga ali kaj ladja tako napremično čaka.

Igra je po vsebini malo podobna vsem petim Space Questom, le da je tu poudarek na tehnični plati. Za vzlet rakete morate na primer sprožiti računalnik v vzletnem središču, v njegovem imeniku poiskati ustrezno ime programa in ga pognati. Že vidim, kako se tistim, ki ste brali knjigo, svetlikajo oči in cedijo sline. Ne, iz te moke ne bo kruha. Igra in knjiga sta dve povsem različni stvari. Aha, porečete, še ena slaba priredba dobre knjige. Nasprotno! Gateway 2 je ena najboljših pustolovščin, kar sem jih igral. Je pustolovščina neopredeljive vrste, ki bi jo lahko na hitro uvrstil tudi med tekstovne. Ni se treba spakovati, niti malo ni podobna Hobbitu in ostalim predpotopnim sorodnikom. Besedilo vnašate prek tipkovnice, če vam ob zahtevnem angleškem slovarju zmanjka sape, pa si ustrezne besede izberete kar iz dvodelnega menuja. Na eni strani so prikazani glagoli, na drugi pa samostalniki, ki vključujejo vse uporabljene predmete in bitja. Po izbiri glagola se prikaže še tretji menu z vezniki in predlogi. Če tudi to še ni dovolj, lahko samostalnike poberete kar neposredno s slike. Pokažete na predmet in si ga s klikom miške ogledate. Če ga kliknete dvakrat, z njim izvedete najbolj logično opravilo. Tudi risanje zemljevidov na stotine majhnih papirčkov odpade, saj program sam prevzame vlogo kartografa. "A to čudo tudi igra namesto mene?" bo vprašal cinik. Odgovor je jasen in glasen: "NE!" Vse uganke morate rešiti sami, pri čem vam ne bo v pomoč niti kak v nebo vpijoč HELP. Avtorji so opazili, da je igra zaradi avtomatizacije nekoliko lažja, in so vanjo vdelali nekaj zelo težkih ugank. Tako je ne bi priporočil popolnim začetnikom, ker bi jim lahko zagrenila okus po pustolovščinah. Za izkušene stare mačke pa je kot naročena.



Na vesoljski ladji je tudi gozd

Igra je tudi po tehnični plati zelo dobro izdelana. Vse se odvija v visoki VGA ločljivosti z vmesnimi prizori v 256 barvah. Na vsaki lokaciji je drugačna sličica, ki zavzema četrtino zaslona. Namesto nje si lahko ogledate zemljevid ali pa svoje premoženje. Presenečata razpored in raznolikost zvokov in glasbe, ki se prilagajata trenutnemu vzdušju v igri. Na trdem disku igra zasede le slabih 9 MB in teče gladko tudi na bolj zadihanih članih družine 80x86. ▲

Računalnik: PC
Tip: pustolovščina
Založnik: Legend / Accolade

13

Zmešajte skupaj skrivnostnost Odiseje 2001, grozljivost Osmega potnika in elemente 'road movieja' Vojne zvezd ter mešajte, dokler ne zavre. Po 10 minutah je kuhan Gateway 2.





opisi

Računalnik: PC
Tip: strateška igra
Založnik: Mindcraft



Vaši delodajalci
Rokan - Barbari
Ylatrius - čarovniki
Sernevan - trgovci
Grizx - orki Twilin - vilinci
Drokai - škrati

Igro nam je posodilo velenjsko podjetje KFM, kjer je naprodaj za 5900 SIT



Aleš Petrič

Ambush at Sorinor

Pokoli iz zasede

Zadnji trenutki iz življenja nekega plačanca. Sorinor: zahodna cesta v mestno utrdbo Alinas. Na levi strani ceste leno teče reka, desno pa se razprostirajo temni gozdovi Eltuwooda. Poveljnik čete, najete za obrambo in spremstvo bogatega plemiča, tiho stopa v ospredju skupine, ki šteje nekako petdeset mož. Mečevalci in nekaj lokostrelcev previdno sledi poveljniku in izvidnici, katero v trenutku ovije zelen oblak strupa in skavte v sekundi pomori. "Past!" zakriči poveljnik in se skupaj z mečevalci zapodi proti robu gozda. Toda zaman, toča puščic pobije vse do zadnjega. Ostali lokostrelci se brez obrambe panično razbežijo, vendar kaj kmalu postanejo lahek plen skritega nasprotnika. Na prizorišče masakra se počasi spušča noč, izkrvavljeni plemič pa leže k zadnjemu počitku.

Vprašanje je le, kateri strani ste poveljevali. Vi klavcem ali poklanim? Kot najemniški vojak opravljate misije za vseh šest klanov, ki se borijo za prevlado nad Sorinorjem, z urejevalnikom pa lahko ustvarjate tudi nove scenarije. Uvodnemu zaslonu, kjer izberete klan, za katerega boste opravili nalogo, sledi poročilo o vaših odnosih z izbranim klanom (attitude), tipu misije (kill - zaseda ali ward - spremstvo), plačilu, predplačilu (down), času in kratkemo opisu cilja. Na taktičnem zaslonu sledi nakup in razporeditev enot (kupite in postavite pa lahko tudi osem tipov pasti, toda le kot napadalec). Pri nakupu so pomembni podatki o napadu, obrambi, ceni in hitrosti



Slavja po uspešno opravljeni zasedi

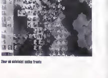
enote (1 bitra, 6-počasna). Slednje se v grobem ločijo na dve skupini: strelske enote za boj na daljavo ter enote za boj prsa ob prsa. V pomoč sta tudi podatka o denarju in plačilu za opravljeno misijo, od katerega se avtomatično odštejejo stroški za vojsko in pasti. Enotam lahko še pred začetkom misije določite cilj, jih razdelite (D-divide), združite (M-merge) ali poskrijete (W-wait). Skrite vojake aktivirate s tipko A (ambush) in jim tako za kratek čas močno povečate sposobnosti (faktor presenečenja). Obrambne sile vedno vstopajo na modrih kvadratkih in se morajo prebiti do zelenih izstopnih. Igro, ki se začne po koncu nakupa (F1), lahko po potrebi ustavite (P) in izdate nove ukaze. Zelo koristna povelja so: pregon sovražne enote (H-hunt), naključno patruljiranje in streljanje (PR), zbor vseh enot na določenem mestu (C-converge) in vsesplošni umik (X-exit). Tipka F1 aktivira glavni meni, F2 pa informacijski meni s podatki o enotah, žrtvah, navodilih in statusu misije. V statusu lahko preberete zahtevan odstotek poboja sovražnikov, število živih in mrtvih napadalcev in branitelјev, število



H a Skeetina

sproženih ter preostalih pasti, predvsem pa število pobitih pomembnežev (VIP), ki so ključnega pomena za izid misije. Z F3 preklapljate med grafičnim in statističnim prikazom enot (lik vojaka/življenska energija), ki pa pride do izraza šele pri največji povečavi (Z-zoom). Za uspešno masakriranje sovražnika je potrebna natančno izdelana taktika, ki največkrat vključuje pasti na ozkih prehodih in za njimi skrite, močno oborožene vojake. Lokostrelce in čarovnike je pametno postaviti v zadnje bojne črte ali na sovražniku nedostopne planote. Za masovne premike je najprimernejša srednja povečava, z najmanjšo pa hitro odkrijete vse nasprotnikove enote.

Kljub obupnemu zvoku in nestamno nedodelani grafiki je igra preprosto dobra. Strateški elementi, ki z golo srečo nimajo prav nič skupnega, ustvarjajo odlično vzdušje mesarskega klanja. Misija, za katero stoji nesposoben in povrhu vsega še skopuški poveljnik, bo kljub sreči pri kockah kaj kmalu šla k hudiču. ▲



Zbor ob [illegible] fronte

opisi

Luka Hršak

Eight Ball Deluxe

Ko vam zmanjka žetonov za avtomate

Kaj! Računalniški fliper na treh zaslonih z nekaj zanimivimi opcijami (od nastavitve velikosti žogice pa do njene hitrosti). Začetni meni je dobro zamišljen (digitalizirana sličica prostora z veliko fliperji), a se v praksi ne izkaže za nič posebnega. Poleg že omenjenih opcij vsebuje igra še reklamo za bodoče projekte firme in seveda za igranje fliperja.

Fliper je zanimiv in privlačen za oko. Zaslon se premika tako mehko, da se premikanja zlahka navadite. Pohvalim lahko še več vrst "rukanja" (tilt) in točkovanje z zamudo. Tako lahko vedno upate, da se vam bo vsak trenutek pripetilo kaj nepričakovanega za nazaj. Pomembne malenkosti so torej na visoki ravni, na žalost pa igra odpove prav pri najpomembnejšem delu – fliperju samem! Prav neverjetno je, kako vam žogica nenehno uhaja ob levem in desnem robu fliperja. Tudi po več urah igranja se situacija bistveno ne spremeni in uhajanje žogic vam začne počasi iti hudičevo na živce, dokler končno ne odkrijete rešilne tipke ESC. Če vzamemo v precep Eight Ball Deluxe in Pinball Dreams kot njegovega največjega tekmeca na PC-ju, ugotovimo, da se bo tekma med njima zagotovo končala v korist slednjega. ▲



Igraj z menoj!(Ie kdo bi zavrnil tako ponudbo?!)

Računalnik: PC Mac
Tip: simulacija fliperja
Založnik: Bally



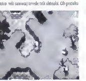
Aleš Petrič

Prince Of Evil

Katastrofa!

Prince of Evil je klasičen primer bedne igre, kjer z glavnim junakom brezglavo tekate po glomaznem igralnem prostoru in na različnih stopnjah z različnimi orožji pobijate različne sovražnike ter pobirate različne dodatke. Cilj je seveda zavit v meglo tako gosto, da bi jo lahko rezal samo palček Smuk.

Izbire igralne palice tudi tokrat ni na voljo, zato je tekanje prepuščeno kazalkam. S tipko Alt spreminjate orožje (meč, bombe, ognjeni izstrelki), preslednica pa služi za strel. Če izberete meč in držite pritisnjeno preslednico, vaš samuraj izvede trik shinobi. Ob pritisku na tipko ESC se prikažejo tri izbire: menu dodatkov (sedem v krogu razvrščenih kultnih simbolov, ki jim živi bog, kaj šele jaz, ne ve imena), menu orožij in ključev (potrebnih za vstop v votline) ter osnovni menu, kjer lahko igro shranite ali naložite, nastavite hitrosti in kontrast, vklopite/izklopite glasbo in zvočne efekte ali zbežite nazaj v DOS. Enter sproži dodatke, ki vam delno ali popolnoma obnovijo energijo (zvon, koruza, goba), zamrznejo nasprotnike (vrv), vas zaščitijo (krogla) ali uničijo vse na zaslonu (zastavica in luč). V igro so naključno natrosene gnote sovražnikov (prenorih, da bi jih poimenovali), nekaj skrinj in pasti, brez teleportov pa tako ali tako ne gre. Nekatere nasprotnike lahko ubijete samo z določenimi orožji.



Ho? Mislim, da sa je samuraj izgubil

Premikanje lika je omejeno na vodoravne in navpične linije, za diagonale pa niti Softstar niti samuraj še nista slišala. Poglavje zase je tudi pomikanje zaslona, ki je gladko kot slovenske ceste. Skratka, igra je podpovprečen izdelek z realsocialistično grafiko, z dobro celo zadovoljivo glasbo, ki se po stopnjah spreminja, vendar z mastodontsko zamislijo in drsnikom, ki prekaša celo gigante, kot sta Spectrum in Oric Nova. Zadnji milostni udarec pa ji zada njena igralnost, ki je vabljiva kot celodnevno žaganje drv. Skratka, beda. ▲

Mimogrede, igra ne podpira angleščine, zato se čimprej začnite učiti kitajskih pismenk (približno 50 000 znakov).

Računalnik: PC
Tip: arkadna pustolovščina
Založnik: Softstar



opisi

Franc Novak

NIPPON SAFES INC.

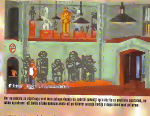
Trije prijatelji iščejo Gozdillo, a najdejo le kup smeti

Računalnik: Amiga PC
Tip: pustolovščina
Založnik: Dynabyte

Ko sem videl uvodni zaslon igre Nippon Safes Inc., sem si mislil "Tole mora biti super." Uvodne prizore lahko odigrate sami in spremljate predstavitev glavnih junakov, kar je posebnost, ki bi jo prav rad še kdaj videl. Žal pa je NSI ena od tistih iger, pri katerih je uvod boljši od same igre, ki v nadaljevanju ne ve več, kaj bi počela sama s seboj. Dino Fagioli, Dough Nuts in Donna Fatale so glavni junaki. Igra se začne z njihovo odpustitvijo iz zapora, čeprav bi bilo bolje, ko bi ostali tam. V različnih nalogah izmenično privzemate njihove vloge. Zgodba se odvija v več japonskih mestih, upravljanje pa je enostavno: s klikom desnega gumba miške dobite tabelo z ikonami, ki so vam takoj jasne, s klikom levega gumba pa se premikate in izbirate predmete ali osebe, s katerimi upravljate. Liki so nadvse podobni tistim iz Alana Forda in ker je igra narejena v deželi, kjer je Magnus (Alan Ford, Necron) s svojimi stripi prava kultna osebnost, sem najprej posumil, da je on grafični oblikovalec igre. Vendar mi je Max Modic, izvedenec za stripovske zadeve, pojasnil, da se Magnus ni nikoli ukvarjal s takimi zadevami in so liki v igri pač kopija njegovega sloga. Izkazalo se je, da so osebe, snete iz Alana Forda, ena redkih dobrih stvari v igri.

Igra je klasična lokacijska pustolovščina v najslabšem smislu. V čem se današnje pustolovščine sploh razlikujejo od tistih, kjer smo morali ukaze ročno napisati? OK, vmesnik za komunikacijo se je izboljšal, način "point & click" in ikone nam omogočajo lažje delo, a sama vsebina je ostala ista: najdi ta in ta predmet, ga poloti sem in tja in si razbijaj glavo s tem, kako ga boš uporabil, da boš z igro lahko nadaljeval. Potujemo od lokacije do lokacije, naberemo kup predmetov, od katerih jih je pol povsem neuporabnih, z drugo polovico pa skušamo slediti logiki programerjevega razmišljanja, ki je ponavadi tako daleč od realnosti, da ne vemo, ali bi se smejali avtorjem igre ali sebi, ker se sploh ukvarjamo z njo.

Da je igra linearna, enosmerna, se sliši kot kletvica, in to za vsakega pravega računalniškega navdušenca tudi je. Kot da ne bi nikoli slišali za več možnih rešitev ene prepreke ali pa vsaj za možnost izbire med nalogami! Druga stvar je potek igre v realnem času. "Realni čas" je brezpogojna zahteva za vsako sodobno igro in pomeni med drugim tudi to, da morajo liki, ki jih igralec ne vodi, imeti lastno življenje, neodvisno od igralčevih potez. Čeprav računalniški programi postavljajo precej omejitev, je nekaterim novejšim igram uspelo predstaviti pojem realnega časa. Mesta v igri Syndicate kar vrvijo od življenja. Če ste v nekaterih misijah dovolj potrpežljivi, lahko počakate, da se agenti sovražnih sindikatov pobijejo kar sami med seboj. Promet teče neodvisno od vas, enotirni vlak, ki vozi skozi mesto, ima svoj vozni red, zato morate na postaji počakati nanj za razliko od NSI, kjer vlak prispe na postajo vedno takrat kot vi. Mesta v NSI so tako mrtva, da se kar čudite, ali ste res na Japonskem. In če naši junaki potujejo po prestolnici brezhibne računalniške animacije, zakaj so tako leseni, kot bi prišli iz češkihrisank? Sploh pa, kaj počno Italijani na Japonskem? In če smo v deželi vzhajajočega sonca, kje je Godzilla? ▲



Bar na ulici za odpiranje vrat mozaikega depoja na zadnji lokaciji igre skrita za gasilnim aparatom, na lakko ugodimo ali živila a lako dodam avajo ali pa dolavci mozaja kadijo v depo sama med požarom



konzole

JUNGLE STRIKE

Aleš Novak

Konzola: Mega Drive
Tip: strateško-arkadna igra
Založnik: Electronic Arts

89

Kakšna zmeda!? Še enkrat preverim koordinate na giroskopu. "Jooo jado! To je res Washington." Običajnega pouličnega vrvenja nadobudnih biznismenov ni več. Ulice so prazne. Promet je nadodane zamrl. Le nekaj ne ravno bleščeče opravljenih moških z avtomati stoji ob prijetno oboroženih oklepnih vozilih. V vesi zazvoni telefon "Da!" še uspem izdaviti v slušalko, potem pa jadrno oddivjam v belo hišo. Preglejmo kratko zgodovino. General Kilbaba, puščavski blaznež, je mrtev. Toda njegova organizacija živi. Krmilo je prevzel njegov sin, ki je pripravljen storiti



Bela hiša

vsakršno budobijo, le da bi maščeval očeta, ki mu je zapustil precejšnjo količino sestavnih delov za jedrsko orožje. Tu pa se je zatakoilo. Nikjer ne najde primernih poslovnih prostorov za sestavljanje. Vendar je usoda nanesla, da je spoznal človeka podobnih življenjskih nazorov. Carlos Ortega "capo di tutti capi" južnoameriške mafije, razpečevalec drog, ima primerna vozila za prevoz blaga in laboratorije za sestavo nuklearnega orožja. Cilj nadobudne dvojice je seveda uničiti Združene države z jedrskim napadom. FBI seveda ne počiva. Njihovi agentje so uspeli zbrati podatke in vsaj približno sestaviti potek operacije imenovane Jungle strike. Prva naloga je preprečiti atentat na predsednika države. V akcijo se odpravite z jurišnim helikopterjem comanche ameriške izdelave, izrednih taktičnih zmogljivosti in tremi vrstami oborožitve. Že na začetku se pokažejo težave. Večina kopilotov je pogrešanih, teroristi uničujejo kulturne spomenike sredi Washingtona, rastejo teroristična oporišča kot gobe po dežju... Skratka, pometi s to nesnago in reši predsednika. V naslednjih misijah je na voljo še več prevoznih sredstev. Vsako ima specifično oborožitev, ki je namenjena le določenemu cilju. Informacije dobivate sproti od ujetih teroristov oz. rešenih agentov. Varčujte z gorivom, strelivom in pravočasno obnovite oklep, saj so življenja dragocena in le stežka še kje kakšno najdete. Tudi čas je dragocena zadeva, zato operirajte le kolikor je potrebno. Lokacije dobrin, potrebnih za preživetje, so lahko tudi prikrite. Povprašajte pri domorodcih ali pa kar brutalno sestrelite njihova domovanja (drugo se bolj obnese), saj so tako ali drugače podkupljeni. Tudi vodje lokalnih organizacij so pod torturo pripravljeni marsikaj priznati. Pogrešani kopiloti so kot po čudežu ostali živi. Lahko jih poiščete, saj bo njihova navzočnost precej popestrila delo vaših bojnih priprav. Igra je kratkomalo fantastična. Le previdno. Prav lahko se nekajkrat obrne dan, pa še opazili ne boste. In nikar igre ne pokažite svojim očetom. Prav gotovo si bodo vzeli teden neplačananega dopusta, kar se bo poznalo pri vaši žepnini. Igro topla priporočam, saj združuje vse prvine odlične arkade in briljance strateških iger. Sam sem se že po dveh urah igranja zaklel pri Jospu Brozu, da bom igro končal. Zaenkrat sem na dobri poti. ▲

ALIEN³

[illegible]

Konzola: SNES, Game Boy
Tip: arkadna igra
Založnik: Acclaim

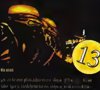
90

A [illegible] ... prav [illegible] ... delih filma ... [illegible] ... tem bodite [illegible] ... pomesal [illegible] ... posebej [illegible] ... zamudila [illegible] ... priletel [illegible]



Alien napada SNES

jih je tokrat okrog vas na stotine (v šestih razsežnih fazah), na voljo pa vam je tudi ves arzenal, ki ga je Ripley uporabljala v svojem prejšnjem obračunu: avtomatska puška, metalec plamena in granate. Ripley mora do pristanišča ladje korporacije Weyland Yutani odstraniti vse morilske pošasti, vmes pa osvoboditi ujete zapornike. Od takšnega scenarija bi sodeč po izkušnjah pričakovali, da



Ob mono

gre za še eno plosko [illegible] ... tako igra je razdeljena na več stopenj [illegible] ... določenem predelu [illegible] ... sevalnega zavoda". Stopnje sestavljene [illegible] ... nalog: reševanje ujetnikov [illegible] ... usposabljanje [illegible] ... Vse bi bilo seveda [illegible] ... [illegible] ... prek. Skratka [illegible]

Ne bo odveč, če [illegible] ... likov je skoraj tako dovršena kot v [illegible] ... zvočni [illegible] ... vsej [illegible] ... bani [illegible] ... [illegible]

konzole

7 Lagoon

Andrej Dobine



Bogovi z oblakov so dolgo opazovali laguno V skrbi za njeno blagostanje so poslali na zemljo dva dojenčka Prvi je poosebljal moč svetlobe drugi moč teme Zaupali so ju učenjaku Mathiasu (po domače Matiji) Vzgojil naj bi ju tako da bi ohranil kar najboljše razmerje med dobrim in zlom Ko zlobni Zerah ugrabi enega od otrok misleč, da ga bo

[illegible]



Konzola: SNES
Tip: arkadna pustolovščina
Založnik: Kemco

lahko uporabil pri svojih nečednih poslih mora Nasir sin svetlobe ki odrašča pri Matiji, poiskati brata in zanj poskrbeti Ko mine 14 let od nesrečnega dogodka, se Nasir odpravi v laguno

Igra je izdelana v istem slogu kot mega uspešna Zelda III zato ni nič čudnega da je na SNES-u trenutno velik hit. Grafika in animacija sta poenostavljeni figure so stilizirane glasba primerna, vendar nič posebnega. V igri je poudarek na komuniciranju z ostalimi osebami in nabiranju čudežnih predmetov v boju proti demonom Igra ima eno samo veliko "pomanjkljivost" : nemščina je ▲

Global Gladiators

Aleš Novak



Kaže da je glas o načetem ekosistemu zašel tudi v programsko hišo Virgin Games Tako so nam posodili Micka in Macka ki sta v šoli preveč norčava, učitelji ju imajo že čez glavo starši pa zanju nimajo kaj preveč časa Skratka tipična odbiteža (Beavis & Butthead & Co.)! Šolska psihologinja ju napoti v biološki krožek kjer končno najdeta stimulativno zaposlitev

Naša naloga je da jima pomagamo očistiti nesnago in opraviti z nečednimi pošastmi mutiranimi v štirih različnih posvinjanih svetovih Točke nabiramo tudi s pobiranjem McDonaldsovih velikih M jev Na vsaki stopnji jih moramo nabrati vsaj 30 S pridnim nabiranjem (vsaj 75 M-jev) si prislužimo igro za bonus točke v kateri moramo metati padajoče odpadke v ustrezne smetnjake To si lahko opomoremo tudi z življenji energijo in kovanci za nadaljevanje V vsakem svetu so tri stopnje ob koncu vsake pa vas teatralno počaka sam Ronald McDonald Čisto na koncu opravimo še težak poslovni pogovor z generalnim direktorjem vseh mutavrov Tako rešen je svet

Igra je tipična ploščadna arkada Zvok je dober z množico posrečenih efektov Tudi stvori so šaljivih oblik. Veselje je opazovati sočne geste naših dveh junakov ob



[illegible]

čakanju na nadalnje napotke Torej po tehnični plati je igra odlična ideja? No ja Vsaj ni treba Micku poiskati Micke Macku pa mačke Če ste navdušeni nad tovrstnimi igrami jo vsekakor morate imeti ▲

Konzola: Mega Drive
Master System
Game Gear
Tip: arkadna igra
Založnik: Virgin

Batman Returns

Juka Jerginc



Alternativni (matematični) opis igre: 6 * (Double Dragon in Street Fighter 2) + 1 * (Outrun in Chase HQ) = Batman Returns Če vas zanima zgodba, si oglejte film Izvedba je pohvalna kar pa se tiče izvirnosti in vsebine. No ja. Batmanijaki bodo vseeno zadovoljni ▲

Konzola: SNES
Tip: arkadna igra
Založnik: Konami



konzole

TaleSpin & Darkwing Duck

Jaka Terpinc

Delavnica Walta Disneya nas je prijetno presenetila z dvema igrama, ki precej odstopata od sivega dolgočasja ploščadnih iger. Prvo (Talespin) bi težko uvrstili tako med ploščado kot med strelsko arkado. Pravzaprav je nekaj vmes. Medved Baloo, zasebni letalski prevoznik, mora čim več paketov, raztresenih po poti, pripeljati do cilja, v nadlogo pa so mu pirat Don Karnage in njegovi priskledniki. Letenje s Sea Duckom, kakor se letalo imenuje, je malce drugačno kot v podobnih igrah in zato kvečjemu še bolj zanimivo.

Darkwing Duck je neke vrste Disneyev Batman, ki deli pravico v mestu St. Canard. Igra je ploščadna, vendar poleg golega skakanja in streljanja vsebuje še nekaj trikov in veščin, ki dogajanje prijetno razgibajo. Omeniti velja tudi to, da je igra dokaj težavna, kar ni nujno slabo, zlasti če se vam zdi mnogo iger za Game Boya preveč enostavnih. ▲



Grakodal so profi



Imata nagale ajet?





Konzola: Game Boy
Tip: arkadni igri
Založnik: Capcom

Sonic 2

Aleš Novak

Prav lepo je opazovati mir in tišino južnega morja. Sonic se je prepustil brezdelju. Opazoval je sonce, ki se je spuščalo vse nižje. Razmišljal je o opravljeni nalogi. Precej trd oreh... Toda konec koncev je Trails njegova edina prijateljica! Nasmehnil se je ob misli, da jo bo danes spet videl. Počasi je vstal in krenil proti njenemu domu. Tu pa ga je čakalo strahljivo presenečenje. Vrata so bila na stežajo odprta, stanovanje pa v obupnem neredu! O Trails ni bilo ni kakršnega sledu. Našel je le sporočilo, napisano v naglici: Dragi Sonic! Rogovilež se je vrnil in ugrabil vse otoške živali, tudi mene. Zaprti smo v njegovi palači, imenovani Kristalno jajce. ... Pomagaj! Tokrat bo Sonicu trda predla, saj je zlobnež nastavil več pasti kot kdajkoli. Ubogi ježek pa še vedno nima drugega orožja, kot le svoje ostre bodice in hitrost.

V podzemlju ni pretirano težkega dela, s pobiranjem prstanov in iskanjem skritih hodnikov si zlahka zaslužimo novo življenje. Ta bomo še kako potrebovali predvsem pri srečanju z dotičnim zlobnežem pri koncu tretje stopnje. Rogovilež nas bo skušal dobesedno streti z velikanskimi kleščami, toda treba je skakati po njem in pustiti, da ga zadevajo skakajoče krogle.

Ko se rešimo zatohlega podzemlja, pride na vrsto zrak. Tu je treba poiskati jadralnega zmaja in ujeti ugodno sapico.



[illegible]

Žal se tu muja pot neha. Igra je sicer lepo dodelana, toda težavnost stopenj je sila neenakomerna. Do konca tretje stopnje je moč priti brez najmanjšega truda, nato pa se stvar naenkrat strašno zaplete. Sonic 2 je ena tistih iger, na kateri je nalepka z opozorilom o epilepsiji. No, kak živčni zlom zaradi pretežkih stopenj utegne biti bolj pogost! ▲

Konzola: Game Gear
Tip: arkadna igra
Založnik: Sega



ZDA vs VB

1. Prince of Persia 2 • Broderbund
2. X-Wing • LucasArts
3. Strike Commander • Origin
4. Eye of the Beholder • SSI
5. Protostar • Tsunami
6. The 7th Guest • Virgin
7. Alone in the Dark • Infogrames
8. Freddy Pharkas • Sierra
9. Comanche Mission Disk 1 • Novalogic
10. Ultima 7 Serpent Isle • Origin

Vir: PowerPlay 10/93

Povsljuki princ je osvojil ameriške fanne, vendar zaradi ljubosumja njihovih dobilce se bo dolgo žajeti na prvem mestu. X-Wing mu je tik za petami, pa tudi Strike Commander z nadzvočno hitrostjo drvi za njima. Stavina Eye of the Beholder se je upehal in groot tan, da go hrom Stelmi gone ali pa Protostar knualu izrinila z četrtega mesta. Infogrames bo vedno sam trva po temi, gotigim ma luči Freddy vendarle ni Larry zato njemu le samo mesto. Comanche bo zdaj, zdaj odletel k vragu. Avatar pa mo bo z mečom ta agnjem utiral pot.

1. World Class Cricket • Audiogenic
2. Flashback • Delphine Software
3. Championship Manager 93 • Domark
4. Sensible Soccer 92/93 • Renegade
5. Beach for the Skies • Virgin
6. Premier Manager • Gremlin
7. Desert Strike • Electronic Arts
8. The Chaos Engine • Renegade
9. War in the Gulf • Empire
10. Civilization • MicroProse

Vir: PowerPlay 10/93

Kriket! Kljub! Angleži pač. Flashback se hrabro drži na drugem mestu, ravno pa go ogrožata kopalnca Championship Manager in Sensible Soccer. Virgin spet lezi po pentakloat! Gremlin pa še napoej po starem receptu. Puščev prodori ztrel in gol, goli Američanom ena omaga očitno ni dovolj, mio se v puščavo rodi vračajo. Kose in vojna v zaliva vepešno zasedajo na repu lestvice, civilizacionst po tako ni več v modi.

LESTVICA REVIJE MEGAZIN

Mesto	Naslov igre	Založnik
1.	Dune 2	Virgin
2.	Civilization	MicroProse
3.	Formula One GP	MicroProse
4.	X-Wing	LucasArts
5.	Pinball Dreams	21th Century
6.	Prince of Persia 2	Broderbund
7.	Yo! Joe!	Hudson Soft
8.	Fields of Glory	MicroProse
9.	Day of the Tentacle	LucasArts
10.	Street Fighter II	U.S. Gold
11.	Blue Force	Tsunami
12.	Kick Off 2	Anco
13.	Rex Nebular	MicroProse
14.	Alien Breed	Team 17
15.	Indiana Jones 4	LucasArts

Nagrajenci iz prve številke:

Učnik Dolly...ski zvezkel:
- Matej Dichlberger, Pod gozdom 18, Črnomelj

Pet polletnih naročnin na revijo Monitor:
- Janez Terčon, Kidričevo nas. 19 ?
- Sergej Mijatović, Kraigherjeva 6, Celje
- Amadej Gržinić, Gen. Levičnika 26/B, Koper
- Tilen Kozamernik, Cesta 9.avg 88, Zagorje ob Savi
- Gregor Gregorin, Teslova 14, Ljubljana

Pet polletnih naročnin na revijo Megazin:
- Blaž Malenšek, Nad mlini 48, Novo Mesto
- Zoran Goljuf, C. brigad 29, Novo Mesto
- Almir Ponjević, Hrašče 157, Postojna
- Marko Galič, Vratja vas 126, 69253 Apače
- Tadej Barle, Suhadole 40, Komenda

Pet knjig in majic Jurassic Park:
- Jurij Feternel, Novo polje c VII/1, Ljubljana-Polje
- Andsej Gorza, Ulica Pohorskega bataljona 8, Ljubljana
- Peter Pupovac, Kajuhova 4, Izola
- Boman Lešek, Poljanska c. 17 ?
- Damir Vičnar, Javornik 47, Ravne na Koroškem

Pet kravljic...:
- Primož Brečko, Ulica bratov Učakar 84, Ljubljana
- Mirko Hudovernik, Tomšičeva 33, Velenje
- Branko Pesan, Hernja Lacka 12, Celje
- Bele Dominik, Gorice 1A ?
- Damir Gavnik, Šercerjeva 15, Velenje

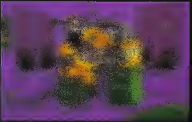
Nagrade za tokratne izžrebance bodo:

1. **Igralna palica K-12K** *(Elektronexport)*
2. **Knjiga SoundBlaster** *(Knjigarna Konzorcij)*
3. **Knjiga KOK za telebane** *(Pasadena)*
4. **Tri video kasete Šola računalništva** *(Display MM)*
5. **Tri polletne naročnine na Monitor** *(Pasadena)*



nagradna igra

Skrivnost zamočenih slik



SLIKA 1

Ne, ni se vam zameglilo pred očmi. Naš mojster za posebne učinke je spil kozarček preveč, kar je malo zameglilo spodnji sliki. Da je škoda še večja, urednik za igre zdaj ne ve, h kateremu opisu katera igra spada.
Pomagajte mu razvozlati skrivnost popačenih slik in mu zaupajte, iz katerih iger iz te številke Megazina sta sliki. Seveda vam bo najbolj hvaležen urednik zato podelil osem lepih nagrad:

1. Amiga 600 (Alfatech)
2. Video Backup System (Amiga Hardware)
3. Tri knjige PC za telebane (Pasadena)
4. Tri enoletne naročnine na mega Megazin (Pasadena)

Srečni izžrebanci

Amiga 600: Marko Galic, Vratja vas 12b, 69253 Apače
Pulut LJ-Medvode-LJ: Tadej Barle, Suhalode 40, 61218 Komenda
Braulica kujižice s 1000 BIT: Marko Novak, Trg Veljka Vlahoviča 41, 61310 Ribnica
Knjige Jurski park v slovenščini: Dominik Bele, Goriče 1a, 66230 Postojna

SLIKA 2



Geslo križanke iz prve številke:

PROGRAMSKA OPREMA

Liki iz križanke:

BLOB
SPACE HULK
DAY OF THE TENTACLE
ISHAR 2
TRAPS & TREASURES

CHEAT ♠ MOTEL



namigi in zvijače

Trolls
(Flair)

Kdor želi končati vseh 70 stopenj te igre bo moral žrtvovati kar nekaj tednov svojega časa. Zakaj ne bi raje malce pogoljufali? Pripeljite svojega škrata do vrat v svet Soda Pop in vstopite vanj. Ko se pojavi napis GET READY, pritisnite tipko K in gumb za strel. Sedaj se lahko s pomočjo tipke ESC teleportirate po naslednjih stopnjah.

Sleepwalker
(Ocean)

Bi radi dobro spali? Nič lažjega! Ko se na naslovnem zaslonu pojavi napis Sleepwalker, natipkajte DINGA DINGDANGMYDANGALONGLINGLONG (brez presledkov). Če ste vnesli pravilno zaporedje črk, se bo rdeč Leejev nos pobarval v zeleno. Med igro boste lahko s pritiskom na ENTER skočili na naslednjo stopnjo, s tabulatorjem pa dobili energijsko injekcijo. Ni slabo.

Space Hulk
(ELECTRONIC ARTS)

Zvijača za neomejen čas. Uporabite program Debug. Napravite kopijo HULK.BAT, nato pa HULK.EXE prekopirajte v HULK.TMP, vnesite 1 in storite naslednje:

```
>NHULK.TMP
>L
>E 9DEF 90 Infinite Freeze Time
>W
>Q
```

HULK.TMP prekopirajte v HULK.EXE. Če uporabljate Xtree ali PC Tools, poiščite bite 74 08 48 in jih zamenjajte s 74 08 90.

Eye of the Beholder III
(US Gold)

Igro igrajte kot ponavadi, shranite položaj, pojdite v DOS, stopite v imenik SAVEGAME in napravite kopijo datoteke ITEMS_01.BIN. Potem z Debugom vnesite naslednje:

```
>NITEMS_01.BIN
>L
>E 0462 FF 05
>E 0464 FF 05
>E 06D5 FF 05
>E 06D7 FF 05
>E 0948 FF 05
>E 094A FF 05
>E 0BBB FF 05
>E 0BBD FF 05
>E 0476 13 63
>E 06E9 13 63
>E 095C 13 63
>E 0BCF 13 63
>E 047A 63 63 99
>E 06ED 63 63 99
>E 0960 63 63 99
>E 0BD3 63 63 99
>E 045A 10 10 10
>E 06CD 10 10 10
>E 0940 10 10 10
>E 0BB3 10 10 10
>W
>Q
```

Končno bodo imeli vsi vaši junaki maksimalne sposobnosti.

Walker
(Psygnosis)

Prvo stopnjo končajte, kot veste in znate, potem pa vtipkajte EAT LEAD MUDDY FUNSTER (s presledki, seveda!) in začeli se bodo dogajati čudeži.

Comanche
(Novalogic)

Saj veste, kako je: ko postanete v kaki igri dobri, vaši sovražniki pa še boljši. Zato poskusite s temle. Napravite kopijo datoteke COMANCHE.NAM v glavnem imeniku COMANCHE. Nato z Debugom vnesite 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01 na naslednje naslove:

033A za trening
0343 za overkill
za misije v izvirni inačici ali na
034D za prekomerno obtežitev
0357 za ohranitev premirja
0361 za odpravo zased
za Mission Disk 1

Ti triki bodo deset misij označili kot končane. Če pa želite igrati vse misije v kampanji, vnesite naslednje popravke:

```
>NCOMANCHE.NAM
>L
>E 0343 01 01 01 01 01 01 01 01 01 01
>W
>Q
```

Syndicate
(Bullfrog)

"Čas je denar," pravi pregovor. Bo že držalo. Če bi torej radi svojim kiborgom kupili najboljše orožje in mehanske dele, pustite igro teči na zaslonu z zemljevidom in pojdite spat! Čas bo tekel, denar pritekal in ko se boste zjutraj zbudili, boste imeli novcev do krovcev!

Sensible Soccer
(Renegade)

V menuju CUSTOM TEAMS izberite moštvi Anglije in Nemčije. Tekmo boste odigrali v vrhunski CR tehniki. Zakaj? Zato, ker je bila to zaključna tekma svetovnega prvenstva v nogometu, ki so jo dobili Angleži s 4:2, čeprav je bil tretji gol, ki so ga dosegli, nadvse sumljiv.

Pripravil: Andrej Bohinc

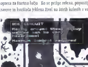
Andrej Bohinc

opisi

Overdrive

Dirke čez drn in strn

Sedim za volanom enotonskega korenjaka s 500 konjskimi močmi. Ropotajoči motor pretresa slehemo kost mojega telesa ki ukleščeno čepi v ozki kabini avtomobila Oko mi neprestano opreza za štartno lučjo Ko se prižge zelena, popustijo zavore in hreščeča jeklena žival na štirih kolesih z vso



Kanla za zime

močjo plane na progo Gledalci navdušeno pozdravijo milourden boj med tremi dirkači ki vozijo na življenje in smrt Nasprotnik z leve se mi nevarno približa in s svojim bolidom obkrene ob moje desno kolo Ravno takrat zapeljem na tudi na zaledeneli del proge Vzajemni učinek ledene površine in rahlega udarca me vrže iz idealne linije vožnje Začnem izgubljati kontrolo nad vozilom ki me z uezmanjšano hitrostjo se nese proti zaščitni ograji. Krik množice me še najbolj zavestnega opozori da se bo zgodilo nekaj hudega Zaletim se v ogrado! Tresk! Bum! Lom! Konec je

Tako se je končala še ena kariera mojega voznika ki je precenil svoje vozne sposobnosti Nič hudega Imam še veliko življenj in avtomobilov.

Kar ne moremo početi v resnici, radi poskušamo za računalnikom Tudi takih norih dirk si ne moremo niti približno privoščiti Zato pa je tu Overdrive najnovejša igra programerske hiše Team 17 Igra se kot že sam naslov pove ukvarja z avtomobilskimi dirkami vseh vrst In je kot je za izdelke Team 17 že v navadi, spodobno narejena. Grafika je čista in gladka pomikanje zaslona mehko kot otroški puder zvok primeren atmosferi ne manjka pa tudi dobro digitaliziranih glasov Dirke se odvijajo v ptičji perspektivi ki je uporabljena v večih iger tega kova (Super Cars Nitro)

Na voljo imate 20 prog na petih različnih "podlagah" Pod besedo "podlaga" mislim na tipe cestišč. To so običajne asfaltne proge iz serije formule 1 potem mestne ulice peščne in zaledenele ceste ter proge iz serije dirk vozil s pogonom na vsa štiri kolesa. Tudi vozil je več vrst Usedete se lahko za volan buggya bolida formule 1 ali športnega avtomobila (ne vem ali je to Ferrari ali Lotus) Pri izbiri vozila morate računati na to da se različna vozila na različnih progah različno dobro obnesejo

Tekmovalni del igre je bolj skromen V celi igri velja samo eno pravilo "Priti do cilja in to na kakršenkoli način!" V arkadnem načinu vas na progi spremljata še dva nasprotnika (Samo dva? Buaaa!) Če pa želite podirati le hitrostne rekorde vozite sami v tekmi s časom V kvalifikacijah (Kvalifikacijah? Za tri štartna mesta?!) vozite naprej tri nato pa še osem krogov tako kot na dirki sami Vaši nasprotniki so tako otročje naivni da



Blu

zanje na bi dal roke v ogenj da so naredili točke iz prometnih predpisov kaj šele da imajo za seboj praktične vožnje iz avto-šole Tudi proge nimo kaj prida pestre. Vse imajo po nekaj ovinkov, par skakalnic in za malenkost ovir na cesti Od najboljših pripomočkov na progah pride prav le turbo pospešek vse ostalo (kovanci volans in kante z gorivom) pa prinašajo le točke oziroma denar Še dobro da obstaja tudi opcija link up s katero se lahko povežete s soigralcem in igrate v dvoje Drugače postane vse skupaj že po nekaj dirkah skrajno dolgočasno

Ce vzamemo v račun še dejstvo da vas računalnik neprestano obliga z vzdevki kot so "A Lady Driver" in "Total Beginner" ter vas le na koncu pohvali z "Mansell s Teacher" boste imeli te igre kmalu čez glavo ▲



In voda

Računalnik: Amiga
Tip: arkadna simulacija
Založnik: Team 17

Team 17 zadnje čase očitno posveča največ pozornosti Alien Breedu 2 in predelavam starih uspešnic za CD32. Zato je pri njihovih ostalih novih igrah prisoten močan občutek Deja vu Z Overdrivom nas sicer niso razočarali, toda tudi kaj prida razveselili ne. Overdrive je tehnično dovršen program, vendar mu manjka nekaj svežih zamisli. Ker ne gre za čisto simulacijo, bi se lahko njegovi avtorji poigrali s čim novim in ustvarili kaj bolj monumentalnega





NOVICE

Še kratek nasvetek za vse igralce željne pravega "konzolskega" občutka. Če imate Amigo in ste se naveličali igralne palice ter bi se raje poskusili z igralno ploščico (joypadom), kakršne premorejo konzole, ne obupajte. Igralna ploščica s sistemov Sega se v Amiginem vhodu za igralno palico počuti povsem domače! Ker je dotične ploščice moč v tujini kupiti posebej, res ni razloga za obup. Ploščadne igre dobijo povsem novo dimenzijo...



Ljubytelji Sonica, pozor!

Predvidoma 18. decembra letos bomo v sodelovanju z Mladinsko Knjigo pripravili bogato nagrajeno tekmovanje v "disciplini" Sonic the Hedgehod 2!! Več informacij boste našli v naslednji številki Megazina.

Babylon 5 dobil Emmy

"Amiga je dobila prvo nagrado Emmy!" je ves nasmejan dejal Jim Dionne, eden izmed šefov ameriškega Commodorja. Res, poskusna oddaja znanstveno fantastične nanizanke Babylon 5 je dobila omenjeno nagrado za najboljše posebne učinke. Ti so bili seveda narejeni z Amigo in VideoToasterjem. Očitno tako dobro, da so prepričali silno strogo žirijo. "Neverjetno," pravi Michael Straczynski, en izmed snovalcev nagrajenih učinkov, "poskusna oddaja še nikdar ni dobila nagrade Emmy. Res nisem pričakoval, da bomo prav mi prvi!"

Še ena o Amigi in animaciji. Warner Bros. je na sejmu WOCA (World of Commodore Amiga) predstavil novo risano serijo Animaniacs. Rusty Mills, šef oddelka za animacijo pri Warnerju, je dejal, da je navdušen nad zmogljivostmi Amige in GVP jevega softvera ImageFX, s katerim so risanko naredili. Mož je dodal, da Animaniacs gotovo ni zadnja risanka narejena z Amigo.

PageStream 3.0

Po dolgem spanju na lovorikah so se pri SoftLogiku končno zbudili v krutem svetu realnosti in ugotovili, da PageStream 2.2 ni več tisto, po čemer posegajo uporabniki. Sklenili so spisati program, ki ne bo najboljši le na Amigah, temveč bo prekašal tudi DTP pakete na PC jih in Macih. Očitno jim je uspelo, saj zadevo oglašujejo kot pravo revolucijo med namizno založniškimi softverom. V tiskovnem materialu je najti prospekt z več kot 120 primerjavami med novim PageStreamom, QuarkXpressom 3.2 in PageMakerjem 5.0. Prvi je seveda povsod boljši, ali pa vsaj enakovreden vodilnima programoma za DTP.

Za vse dodatne informacije pa pišite na naslov: Soft Logik Publishing Co., P. O. Box 510589, St. Louis, MO 63151-0589, USA, ali pa telefonirakte na 001 314 894 0431.

Program	Pagestr 3.0	Xpress 3.2
Največje št. odprtih dokumentov	neomejeno	7
Največje št. pogledov na dokument	neomejeno	1
Št. možnih merskih sistemov	11	7
Uporabniško določljiva povečava	x	x
Število že vdelanih povečav	13	6
Število stopen popravljanja (undo)	neomejeno	1
Takojšnja pomoč	x	x
odvisno od konteksta	x	o
križna pomoč (hyper)	x	
Postava dokumenta		
Št. že določenih velikosti strani	9	5
Največja velikost strani	2330"x2330"	48"x48"
Različne velikosti strani v dok.	x	
Največja velikost dok. (v straneh)	neomejeno	2000
Tipografija		
Velikost fontov	1 50 000	2 720
povečava za	0.01 pts	0.001 pts

Vroča linija za vadoželjne Amigaša

Najbolj razširjeno slovensko društvo uporabnikov Amig, CAUG, je v sodelovanju s firmo AlfaTech vsem vprašanj polnim amigašem omogočilo telefonsko pomoč. Vroča linija bo odprta vsak četrtek od 16 do 18 ure zvečer, fantje pa bodo skušali odgovoriti na vsa mogoča in malo manj mogoča vprašanja. Torej, če imate Amigo in vam kaj ni jasno, pokličite (061) 1684-175.

PCMCIA Ethernet za Amiga

Tvrdka Socket Communications Inc. je predstavila prvi adapter Ethernet za vtiče PCMCIA na A600 in 1200. Hitra 16-bitna naprava omogoča povezavo omenjenih



"Žepni" adapterji bodo nadomestili kartice PCMCIA.

Amig z večjimi prijateljicami in ostalimi osebnimi računalniki v mrežo. Tako lahko zamrezimo več A1200 in jih uporabimo kot inteligentne terminale za strežnik A4000T. Cena naprave je približno 400 USD.

Dobre in slabe novice iz Atarija

Najprej slabe, seveda. V prvi številki opisani Jaguar bo, kot smo pri Atariju že navajeni, zamujal. V New Yorku in Friscu ga bo po zadnjih podatkih moč kupiti šele po Božiču. Dobra novica pa je, da se Atarijevci silno ogrevajo za PowerPC, iz česar se utegne razviti precej močna generacija novih osebnih računalnikov te tvrdke. No, kot je nekdo rekel, na koncu ostane upanje.

Megazin prvič na sejmu

V prvi številki smo zapisali, kako se je Megazin pritolkel na TV, sedaj pa vam z veseljem sporočamo, da smo prestali tudi ognjeni krst prelmernega nastopa na sejmu. Megazin je imel svoje mesto na Marandovem sejmu v Cankarjevem domu in brez samohvale lahko povemo, da je bil naš prostor najbolje obiskan. Je že tako, da ljudi še vedno bolj zanimajo igre, grafika in zvok kot pa programi za tabelarične kalkulacije in baze podatkov. Hvala bogu.

Andrej Troha

Bistvo življenja

Essence II pomaga ostarelemu Imaginu

Impulsov Imagine je kljub napadom z vseh strani še vedno najbolj priljubljen program za tridimenzionalno modeliranje in animacijo. Razumljiv uporabniški vmesnik, preprosta animacija in prepričljivi končni rezultati zasenčijo gravitacijo in podobno silne učinke sodobnih tovrstnih programov. Tods, reko na srce, Imaginu se krepko poznajo brazde časa in pri vitalnosti ga držijo predvsem dodatni programi, ki jih je zadnje čase kar precej (Morphus, TTDDD...). En takih make-upov je tudi Apexov Essence II.

Creme de la creme

Teksture, zajete v novem paketu, ne temeljijo le na fraktalnem šumu, kot so v prvi "številki" Essenca. So neprimerno bolj zapletene in dajejo neverjeten organski občutek. Nekatere kombinacije utegnejo biti celo odvratno grde, spominjajoče na kako sluzasto in napokano kožo bitja s tujega planeta.

Novi algoritmi, ki omogočajo takšno prepričljivost, so osnovani na najnovejših odkritjih v teoriji komljenin in Amiga je prvi računalnik, kjer so ta spoznanja uporablje na. Steve Worley, pisec Essenca, celo izzove uporabnike, naj se le postavljajo pred kolegi, ki delajo na Silicon Graphicsih, PC-jih in Macih, ter napove, da bodo tovrstne teksture na teh strojih na voljo šele čez kako leto.

V paketu je 43 tekstur, razdeljenih na šest področij in več kot 150 atributov pripravljenih za takojšnjo uporabo.



Med zanimivimi vesoljskimi teksturami je najti Gasplanet, ki omogoča fizikalno pravilne turbulence v plinih, pa Cyclone, ki ustvari prepričljiv vrtinčast orkan. Zanimiva je tudi Plasma, nekakšna mešajoča se gmota psihadeličnih barv.

Sapojemajoče pa so organske teksture, ki so med seboj združljive. Tako je na primer moč izdelati ožilje na marsovčevi koži, med žile pa vstaviti ogabne mehurčke, ki se dvigajo, spuščajo ali pa celo počijo... Ker smo pa letos očitno spet v Juri, seveda ne manjka že izdelana dinozavrova in plazilčeva koža. Moramo priznati, da je stvar prav presenetljivo realistična.

Zanimive so tudi teksture v imeniku BumpyThings, predvsem tista imenovana Crumpled, saj omogoča učinek zmečkanega papirja. Seveda se le ta lahko v snimirani sekvenci vse bolj mečka ali pač zavna. Največ užitka pri animaciji pa nudijo "vodne" teksture. Z Raindrops, denimo, je moč pričarati valovčke na vodi med dežjem, le gostoto kapljic moramo vnesti. S pomočjo prave luči in pokrajine izdelane z Visto smo izdelali krasno animacijo, v kateri se sončno vreme skisa in se vlije krasna poletna nevihta. Lahko nam verjamete, da je vse skupaj izgledalo presunljivo realistično!



Med zanimivimi teksturami naj omenimo še Radar scope, ki simulira kroženje žarka po zaslonu radarja. Če na ta objekt prilepimo še kako bitno teksturo, se bodo točke ob prehodu žarka zasvetile in počasi bledele. Sijajna tekstura je tudi Faceted, s katero je moč izdelati fotorealističen led ali kristal!

Žal pa...

Seveda je za take hece potrebno plačati. Cena pri Essencu je predvsem počasnost računanja, saj gre za zapletene matematične formule. Tako se navadna ploskev oblečena v eno najpreprostejših tekstur izrisuje okroglo štirikrat dalj. Zato je Essence II potrebno uporabljati približno tako, kot močne dišave, le tu in tam kako. Pa še ena težava je. Če dotične teksture preveč povečamo, se tista organskost precej izgubi, saj je opaziti grobe ploskve.

Da Essence II ni namenjena ravno ljudem iz ulice, dobo občutili tudi ljubitelji Imagina brez matematičnega koprocesorja. Teksture so namreč pisane za FPU in brez 68881, 68882 ali 040 bo dotični paket neuporaben! ▲

A

amiga

Essence II lahko naročite pri:
Apex Software Publishing,
405 El Camino Real, Suite 121,
Menlo Park, CA 94025, USA

Tudi po telefonu se poustijo nadlegovati:
001 415 322-7582
Za paket, ki potrebuje matematični koprocesor, boste odšteli 140 USD

Boštjan Troha & Aleš Pečnik

Eden, nobeden in stotisoč

Test koprocesorskih in pomnilniških kartic Blizzard 1200/4 in Memory Master 1200



[illegible]

Amiga 1200 je predvsem hišni računalnik in zato večini uporabnikov zadošča kar Motorolin procesor 68EC020, ki je vanjo vgrajen. Kdor pa se je odločil delati z zahtevnejšimi programi, pisanimi za močnejše Amige, bo prav kmalu nasedel na plitvine tega procesorja in si zaželel divjih brzic, ki jih ponujajo razširitvene kartice. Danes je takšnih kartic že na litre, čeprav je sprva kazalo, da se hardveraši ne bodo ubadali z Amigo 1200. Med stotisočimi si torej poglejmo dve razširitveni kartici z dodatnim pomnilnikom in matematičnim koprocesorjem: bsc-jev Memory Master 1200 in Blizzard 1200/4 firme Phase 5 Digital Products.

Primerjava

Obe kartici imata matematični koprocesor 68882 s taktom 25 MHz v podnožju PLCC (za čipe z nožicami na vseh štirih robovih) in pripadajoči kvarčni oscilator v podnožju z enako frekvenco. Vsa ta podnožja seveda omogočajo hitro zamenjavo z močnejšimi koprocesorji v domači delavnici, pri čemer potrebujemo le dva drobna izvijača za koprocesor; oscilator pa je nameščen tako plažno, da pade iz podnožja kar sam. Blizzard premore štiri megabajte hitrega RAMa, zalotanega na plošči, tako da pomnilnika ni mogoče razširjati s popularnimi moduli (SIMM, ZIP...), ampak le z dodatno ploščico čipov, ki pade v konektor na kartici. Memory master pa ima na plošči, ki je skoraj dvakrat večja od Blizzardove, prostora za devet megabajtov pomnilniških čipov zip (zig-zag in line package), kar znese skupaj 11 MB in je za 1 MB več kot lahko naslovi 68EC020.

Po hitrostnih testih sta se obe kartici odrezali enako dobro, čeprav je Blizzard za kakšno desetinko odstotka hitrejši. Že sama pohitritev zaradi fast RAMa je celih 28 odstotkov glede na navadno Amigo 1200. Pri procesorskih operacijah dosežejo pospešitve do 218 odstotkov ali drugače povedano: Amiga 1200 z Blizzardom ali Memory Masterjem je hitrejša 2,18-krat. Tu se seveda izkaže matematični koprocesor, ki zmore 0,35 MFLOPS (mega floating point operations per second), kar je še vedno okroglih 1400 % počasneje od Amige 4000/40, vendar dovolj, da softver teče očitno hitreje.

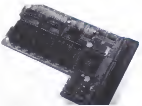
Montaža

Obe kartici vtaknemo v razširitvena vrata na spodnjem delu Amige 1200, ob čemer garancija ostane. Zaradi obilne baterije (takšne, kakršnim smo se čudili v sredini osemdesetih na pomnilniških razširitvah za petstotko) in visokih modulov zip je treba Memory Master vtakniti v Amigo s čipi navzdol (mimogrede: "strokovno" se tisti strani, kjer so čipi, reče populated). To je pri morebitnem menjavanju koprocesorja ali dodajanju pomnilnika precej nevšečno. Zato so načrtovalci Memory Masterja poskrbeli za dve luknji na koncu kartice, v kateri

Memory master ima na plošči za devet megabajtov prostora, kar pomeni 11 MB vsega pomnilnika. Toda A1200 zmore naslovitı le 10 MB, zato en megabajt vržemo dobesedno proč! A1200 enajsti megabajt sicer prepozna, toda uporabiti ga ni moč.

Primerjalna tabela kartic in navadne Amige 1200

	A1200	MM1200	Blizzard
Procesor	68020	68020	68020
MMU	ni	ni	ni
FPU	nima	68882	68882
Skupno pomnilnika (B)	2 096 160	7 336 976	6 290 432
Grafični pomnilnik (B)	1 802 888	1 977 192	1 976 456
16-bitni hitri pomnilnik (B)	0	1 047 808	0
32-bitni hitri pomnilnik (B)	0	4 020 184	3 979 600
Ura	nima	ima	nima
Pohitritev zaradi fast RAMa (%)	0	28	28



BSC-jev Memory Master 1220

vtaknemo obilna izvijača in z elastično lahkoto tlačimo kartico v in iz Amige. Blizzard je za tovrstne posege bistveno bolj neprikladen, saj pri puljenju kartice nimamo kje prijeti in se kakšen upornček kaj hitro znajde med prsti. Vendar je ljudi, ki bi šli vsak dan pulit kartico iz Amige zelo malo. Blizzard je namreč tako tenak (ima gumbasto baterijo in pomnilniške čipe nalotane s tehnologijo SMT—surface mount technology), da je obrnjen pravilno in zamenjave elementov niso težavne.

Razlika med fast in chip RAMom

Chip RAM je pomnilnik, ki ga lahko uporabljajo posebni Amigini čipi (custom chips, vezja narejena po naročilu) za dostop do pomnilnika brez posredovanja procesorja (DMA, direct memory access). Takšen dostop je izkoriščen za grafiko (bitne ravnine, animacija, blitter), zvok ter disketnike. Posegi v chip RAM (pisanje in branje) vzamejo nekaj več časa, ker ga lahko uporabljajo vsi posebni čipi, poleg tega pa še procesor. V vsakem ciklu ima dostop do RAMa le eden od kanalov DMA ali procesor. Procesor ima pri dodeljevanju ciklov najmanjšo prioriteto, zato ga lahko intenzivna uporaba DMA močno upočasni. Še posebej se upočasnitev pozna pri uporabi več kot štirih bitnih ravnin v načinu z nizko ločljivostjo (16 barv, 320 točk horizontalno) ali več kot dveh bitnih ravnin v načinu z visoko ločljivostjo (4 barve, 640 točk horizontalno). Procesor je v teh primerih še dodatno upočasnjen, ker mu DMA za bitne ravnine "krade" čas, v katerem procesor lahko naslavlja chip RAM.

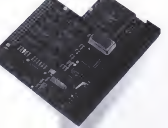
Amige 500, 1000 in 2000 podpirajo le do 512 KB chip RAMa. Če pa potrebujemo več takšnega pomnilnika, lahko zamenjamo čip Agnus s Fat Agnusom, ki omogoča uporabo 1 MB chip pomnilnika.

Amigi 3000 in 4000 prihajata s še debelejšo verzijo Agnusa, Super Fat Agnusom. Ta lahko naslavlja do 2 MB chip pomnilnika. Medtem ko je zamenjava navadnega Agnusa v Amigah 500 in 2000 z "debelim" precej preprosta, pa bo vgradltev "zelo debelega" Agnusa zahtevala še nekaj dodatnega znanja iz elektronike.

Fast RAM je dostopen samo procesorju, zato je tudi precej hitrejši. V Amige 2000 je serijsko vgrajenih še 512 KB pseudo-fast (slow) RAMa. Ta RAM je enako hiter kot chip RAM, kljub temu da Amigini posebni čipi nimajo dostopa do njega. Enako velja za pomnilniške kartice, katere vtaknemo v razširitveni vtič.

Nekaj pomnilnika je ponavadi tudi na pohitritvenih karticah in je pravi fast RAM. ▲

Digital Products Blizzard 1202/4



Blizzard s 4 megabajti in brez koprocesorja stane dobrih 40 tisočakov ter se odreže za las bolje od 50 tisoč tolarskega Memory Masterja (5 MB, brez koprocesorja), ki pa ponuja cenejšo razširitev pomnilnika z moduli zip. Za obe kartici, ki nam ju je posodila firma Amiga Hardware (tel. 061 267 632, zastopajo tudi bsc), je moč za 15 000 tolarjev dokupiti matematični koprocesor in kvarčni oscilloskop.

Naslova proizvajalcev sta:

Phase 5 Digital Products, Homburger landstrasse 412, D-6000 Frankfurt 50 Nemčija

in

bsc AG, Abt. MT4, Postfach 40 03 68, D-8000 München 40 Nemčija

A
amiga

Andrej Truba

Postanite Bog!

Primerjalni test treh generatorjev lomljeninskih pokrajin

Hladno deževno jutro nekje daleč v deželi ki je ni. Skozi mogočen mrzel gozd se kot sledi nočnih demonov vijejo sive megle in jeziki vlage ki segajo prav do mokrih prhnečih tal ližejo hudobna debla debelih smrek. Strupeno sive oblake daleč na obzorju nemočno trgajo plahi sončni žarki ki ulivajo skoraj lažno upanje. Krajina se zdi srhljivo resnična.. In vendar te pravljično lepe dežele ni ustvaril jo je računalnik! Vsa ta lepota in pravljičnost je le krinka zadaj so matematične formule in suhoparne številke

Saj ni res pa je!

Še preden si pobliže ogledamo rezultate nekajmesečne torture treh najkakovostnejših programov za izris lomljeninskih pokrajin, naj v nekaj stavkih povemo kaj sploh so lomljeninske pokrajine in zakaj izgledajo tako resnične

Osnova vseh tovrstnih programov je algoritem ki s pomočjo na videz preprostih matematičnih formul izračuna tridimenzionalno sliko pokrajine. Algoritem začne izračunavati osnovne obrise pokrajine iz naključne izhodiščne številke (seed number) glede na mejo ki smo jih določili s parametri (višina razgibanost ...). Tako dobimo nekakšno površino sestavljeno iz različno velikih trikotnih ploskev. Še najbolj podobno zmečkani alu-foliji

Seveda pa to ni dovolj za ustvarjanje resničnega videza pokrajine in najpomembnejši del tovrstnih programov so ravno dodatne zvijače ki ustvarijo pravljično deželo. Najosnovnejši prijem je različna obarvanost ploskev prej omenjenih trikotnikov glede na višino. Tako so denimo ploskve pri višini 0 zelene barve vmes rjave najvišje pa so sive kot skale ali snežno bele. Najnižje ležeče trikotnike pa lahko obarvamo modro in izgledali bodo kot voda. Še več realizma krajini dahne mehčanje robov pri stiku ploskev (Gouraudovo ali Phongovo mehčanje) in razgiban preplet različnih odtenkov osnovne barve (Texture). Toda slika bo še vedno bolj spominjala na prešit kolač kot pa na pokrajino. Manjkajo namreč tiste prave lomljenine ki pokrajino naredijo tako resnično. To so seveda nebo oblaki valovi na vodi, drevesa.. Vsakega od teh lepotnih dodatkov računalnik izračuna s posebej prirejenim algoritmom in tako nališpana pokrajina je že precej podobna resnični



Slika pokrajine, levo brez, desno pa z Gouraudovim mehčanjem

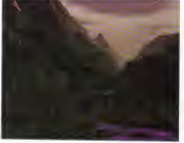
Zadnji udarec pregovorni kirurški čistosti računalniških slik pa zadajo sence in meglice! Ta dodatka dahneta tisto pravo atmosfero in občutek globine

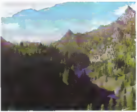
Veliki trije

Glede na to da so programi precej novi nas je zanimala podpora čipovja AGA in pomnenje ter shranjevanje 24-bitnih slik. Slednje hvala bogu zmorejo vsi trije nove načine pa priznavata le Scenery Animator in Vista Panorama pa se kot, da program ne bi bil povsem nov do novega nabora čipov obnaša skrajno ignorantsko. Jad jad!

Vsi trije pa so družno razočarali pri možnosti shranjevanja slike naravnost na trdi disk. Programerji so se namreč odločili da se bo 24-bitna slika izrisovala v pomnilnik s tem pa so zagrenili življenje vsem ki nimajo ravno na pretek hitrega pomnilnika. Imagine, denimo sliko shranjuje naravnost na trdi disk in megalomanski uporabnik lahko izdela tudi 100 ali več megabajtov veliko sliko. Pač odvisno od prostornosti trdega diska. Tu pa smo omejeni s pomnilnikom saj 24-bitne slike v višjih

Slika narejena z Visto.





Tako tudi skozi Panoramo



Idilo ozadje vodne ulice pri programu Scenery so dregada

ločljivostih zasedejo precej dragocenega rama Res pa je da se na ta način pospeši hitrost izrisovanja ampak a smo se za to borili ?!

Ravno obratno kot pri podpori čipom AGA pa je pri ARexxu Upošteva ga namreč le Panorama! Res nam ni jasno kdaj bodo genialne programerske glave ugotovile da je pri tovrstnih programih na tone duhamornih operacij ki bi jih bilo z ARexxom moč zlahka poslati v kozji rog Kaos je tudi pri prepoznavanju formata DEM Vsi trije se namreč hvalijo kako da dotični format zlahka prebavijo izkaže pa se da datoteka DEM ki jo zmore prebaviti Vista ostalima programoma povzroči nepremostljive prebavne motnje Seveda to velja tudi za vse ostale kombinacije Pri Panorami pa je datoteko DEM potrebno s programom GeoRama najprej prevesti, šele nato zmore reljef prebaviti

Malo mešano na žaru bi lahko rekli za možnost postavljanja tridimenzionalnih teles v pokrajino Panorama namreč tega niti slučajno ne zmore pri pa Visti je moč postavljati ceste stavbe in podobne traparije ki so že del programa Le Scenery Animator zmore uvoz pravih 3D objektov pa še ta le v formatu GEO Telesa je moč postaviti kamorkoli, žal pa ohranijo le osnovno barvo Priporočljivo je v zadnjem meniju določiti izris vseh ploskev telesa (Objects Backfaces) sicer bodo objekti luknjičavi

Žal pa je Scenery Animator edini pri katerem ni moč nastaviti stopnje rekurzije Po domače rečeno velikosti trikotnikov in s tem ločljivosti pokrajine Ta možnost pride silno prav ko bi si novonastalo deželo radi na hitro ogledali saj se večje ploskve neprimerno hitreje izrisujejo Panorama premore pet Vista pa štiri stopnje rekurzije Toda bodi dovolj suhoparnih tehnikalij poglejmo si kako se je "sveta trojica" odrezala pri že omenjenih lepotnih dodatkih

Najslabši daleč najslabši je Scenery Animator Program ne pozna megle rek jezer in obale med tem ko Vista in Panorama vse to premoreta Več nadzora nad parametri ki vse to določajo pa nudi Panorama kjer je moč opazovati tudi odboj neba v vodi Zato pa je Vista edina ki dovoljuje uvoz poljubnega ozadja v obliki slike IFF Ta opcija utegne biti silno dobrodošla saj lahko z Imaginom izdelamo vesoljsko sceno s planeti z Visto pa odtujeno in hladno pokrajino tujega planeta

Oglejmo si še zadnje štiri rezultate "meritev" v prvem delu tabele Zopet se je najslabše odrezal Scenery Animator Okornež dovoljuje le poljuben položaj sonca, česar pa za čuda Panorama ne zmore! Najboljša je seve-

Več o pojmu lomljenin si preberite v dodatku spodaj!

Kaj so lomljenine ali Kako dolga je obala?

Računalniške slike so tako daleč od realnosti da njihov sterilen in nenaraven videz že laiku pove da "umetnine" ni risala zmotljiva in tre[illegible]ča se človeška roka Naravne oblike so grobe razgibane in le redko ravnih ter gladkih oblik s kakršnimi nas slepijo računalniki.

Matematiki so dolgo sanjali o tem da bi te naravne strukture lahko opisali z bolj ali manj preprostimi matematičnimi formulami Te je uspelo matematiku Benoitu Mandelbrotu ki je svoje izsledke leta 1982 objavil v knjigi Fractal Geometry of Nature. Začel je z na videz preprostim vprašanjem "Kako dolga je obala?" Toda stavek skriva precej bolj zapleteno vprašanje namreč kaj je lomljenina

Odločimo si slovensko obalo [illegible] bila 42 km [illegible] povečala S precej več potrpljenja bi lahko merili na centimeter natančno okrog vsakega večjega kamna Dolžina obale bi se spet povečala Lahko bi merili v milimetrih okrog najmanjšega kamenčka ali pa celo okrog vsakega atoma. Dolžina slovenske obale bi narasla na več milijonov kilometrov Lahko bi bili še bolj natančni in upoštevali atomsko strukturo ... toda kje je sedaj sploh obala?

Kot primer bi lahko vzeli tudi vzpon na Triglav Denimo da med potjo na vrh Slovenije merimo dolžino poti v korakih dolgih 1 meter Mali miški ta dolžina ne bi kaj dosti koristila saj bi se morala pretolči čez vsak večji kamen Mikroskopskemu bitju pa bi bila pot na Triglav kot nam pot na Luno, saj bi moralo "prepešačiti" tudi raze v grobi strukturi skal.

Izkaže se da pot na Triglav in obala sploh nista črta saj bi sicer morali imeti končno dolžino! Temu bi lahko rekli področje vendar pa s tem ne bi zajeli vsega saj vsa obala ne vsebuje obalne črte To pa nastopi teorija lomljenin. Osnovnošolsko znanje matematike nam pove da ima črta eno dimenzijo ploskev dve in prostor tri Mandelbrot ter njegov kolega Lewis Fry Richardson pa sta predlagala da bi obalna črta imela fraktalno dimenzijo 1 2 Torej obala ni črta, temveč lomljenina Definicija pa pravi, da je lomljenina vsako telo katerega fraktalna dimenzija je večja od njegove klasične dimenzije

Kaj primerjamo	PANORAMA	SCENERY	VISTA
Podpora čipom AGA	x	✓	✓
Izris 24-bitne slike	✓	✓	✓
Shranjevanje slike naravnost na trdi disk	a	x	x
Podpora ARexxa	✓	x	x
Prepoznavanje formata DEM	o	✓	✓
Možnost dodajanja 3D objektov	x	✓	o
Različne velikosti osnovnih trikotnikov	✓	x	✓
Poljubno ozadje (IFF slika)	x	x	✓
Megla	✓	x	✓
Reke in jezera	✓	x	✓
Odboj neba v vodi	✓	x	x
Obala	✓	x	✓
Poljubna barva dreves	✓	x	✓
Poljubna velikost dreves	✓	a	✓
Poljuben položaj sonca	x	✓	✓
Poljuben položaj rek in jezer	x	x	✓
	9.5	5	12.5
Nadzor nad barvami	7	3	8
Uporabniški vmesnik	6	3	9
Resničnost pokrajine (skale, sneg...)	6	2	8
Resničnost zelenja (drevesa, trava...)	5	9	7
Resničnost vode (valovi...)	8	6	7
Resničnost dodatkov (megla, oblaki)	8	4	9
Skupaj	*40*	*27*	*48*
Skupna ocena	**49.5**	**32**	**60.5**



Zaplatana mreža ljenja drevesnih parametrov pri Visti.

Scenery Animator 4.0:
Natural Graphics,
P.O. Box 1963, Rocklin,
CA 95677 USA

Vista Pro 3.03:
Virtual Reality Laboratories,
2341 Ganador Court,
San Luis Obispo,
CA 93401, USA

Panorama 3.0:
Inventure, 114 Market St.,
Morrison, CO 80465, USA

da Vista ki dovoljuje celo ročno nastavljanje izvira rek in položaja jezer.

V drugem delu tabele smo z ocenami od 1 do 10 ovrednotili prijaznost programov do uporabnika in (navidezno) resničnost izrisane pokrajine. Največ nadzora nad barvami nudita Panorama in Vista, slednja pa si je zaslužila višjo oceno predvsem zaradi tega, ker Panorama nima osnovnih operacij kot so Copy, Spread, Swap... Vista ima tudi daleč najprijaznejši in najbolj estetsko dodelan uporabniški vmesnik. 3D gumbi so logično razporejeni in vse pomembne informacije so stalno na zaslonu. Izjemno je izpiljena tudi kontrola nad drevesi in rastlinjem, saj je moč celo na posamezne liste prilepiti teksture.

No, končno, kanite reči. Res, za konec tabele smo prihranili tiste najbistvenejše ocene, ocene resničnosti slike.

Resničnost same pokrajine, torej brez dreves in podobnega je pri Visti daleč najboljša. Ta program izriše tudi izjemno lepe obale, ki so prav zares kot resnične! Nekaj slabša je Panorama, predvsem moti čudno rastriranje barv (dither) in slabokrvna obala. Najslabšo pokrajino pa izdela Scenery Animator. Slika izgleda povsem plastično in pokrajina je premehka, preveč zaobljena, da bi jo lahko zamenjal z resnično.

Zato pa zmore Scenery Animator izrisati daleč najboljša drevesa. Ta so res tista prava, fraktalna in na prvi pogled prepričljivo organska drevesa. In ne le to! Program dovoljuje ročno postavljanje dreves na katerokoli točko pokrajine, česar ne zmore ne Vista ne Panorama.

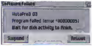
Žal pa je Scenery pri zadnjih dveh podatkih v tabeli spet pod povprečjem. Voda in oblaki so še nekako prepričljivi, toda ravno zaradi nenaravnega in sterilnega videza pokrajine brez megle ter meglic je dotični program globoko razočaral. Morda boste, dragi bralci, dejali, kako da je megla drugotnega pomena. Toda prav neverjetno je, kako realistično lahko izgleda Panoramina krajina z jutranjo meglo v nižinah. Po seštevku vseh točk iz prvega in drugega dela tabele se izkaže, da je...

...Vista najboljša!

Že leta so od tiste znamenite povesti Arthurja C. Clarka, ki je program firme Virtual Reality Laboratories vkovala med zvezde. Toda Vista ni primerna le za risanje lepih sličic. Z dodatnimi programi je v trorazsežno pokrajino moč vnesti denimo jez in nato opazovati, kako se bo obnašala zajezena reka. Vista ponuja tudi najkakovostnejši uporabniški vmesnik, žal pa za vse to, tako kot pri Panorami, plačamo z obilico hroščev, ki utegnejo uporabniku vzeti vso voljo do dela. Hrošči so namreč smrtonosno strupeni in, ko se prebudijo, ni rešitve!

Daleč najslabše se je odrezal Scenery Animator 4.0, ki razen prepričljivih dreves in možnosti uvoza 3D objektov ne nudi pravega užitka. Panorama pa je s svojim ogromnim številom parametrov in izjemno meglo nekje med obema programoma. Premore pa tudi precej traparij, denimo pogled iz letal U2 ali 747. ▲

Izziala Vista hagi!



Jaka Terpinc

3DO - otrok revolucije

Ko se sanje uresničijo

V času, ko se Mario in Sonic the Hedgehog borita drug z drugim kot Goljat z Goljatom na tržišču igralnih konzol ni niti najmanj prostora za majhne ribe, celo za malo večje ne. Je pa razmeroma še nedotaknjen kos pogače, ki obeta mnogo, mnogo več kot arkadne konzole. Imenuje se tehnologija navidezne resničnosti. Zanjo pravijo, da je vsaj tako, če ne še bolj revolucionarna kot iznajdba tiska pred 500 leti. Ker pa je revolucija stvar množic, se ne bo zgodila prej, dokler omenjena tehnologija ne bo dostopna večini potrošnikov. Tega se vodilna podjetja s področja elektronike, ki so se spustila v nenamiljen boj, da bi se zapisala v zgodovino, še predobro zavedajo. Matsushita, AT&T, Time Warner in Electronic arts so se očitno spomnili starega, danes skoraj prepovedanega revolucionarnega gesla, ki ga lahko parafraziramo takole: "Virtualci vseh dežel, združite se!" in ustanovili The 3DO Company. Vprašajmo se, ali bi bili PC-ji danes tako razširjeni, če ne bi IBM svojega standarda velikodušno poklonil občestvu lačnemu informacijske tehnologije? Verjetno ne. S PC združljivi računalniki so kljub temu v svojih najbolj izpopolnjenih izvedbah komajda sposobni proizvajati virtualni prostor v realnem času, zanje pa morate odšteti kar lepo bogastvo – preveč za povprečni žep, preveč za sposobnosti povprečnega uporabnika računalnikov. Torej svet potrebuje poceni računalnik s "plug n play" tehnologijo ali še bolje potrebuje standard, ki bo omogočil čim bolj vzpodbuden razvoj hardvera. Trip Hawkins, idejni oče projekta, je imel v mislih prav to, ko je leta 1990 ustanovil The 3DO Company in si zaželel, da bi postal 3DO na področju interaktivnih multimedijev to, kar je VHS na področju filma. Da se je po treh letih dela začela zamisel počasi a vztrajno uresničevati, je 3DO dokazal na sejmu CES 93 v Chicagu. Panasonic je pokazal prototip konzole FZ1 REAL 3DO Interactive Multiplayer. 35 od več kot 300 softverskih podjetij, ki so že sklenila pogodbo s 3DO-jem, pa je predstavilo svoje umetnine. Ne bo odveč, če omenim le nekaj najpomembnejših: Access, Activision, Bullfrog, Core Design, DMA Design, Domark, Dynamix, Electronic Arts, Lori

Panasonic FZ1 3DO REAL Interactive Multiplayer – prva konzola 3DO. Če so si jo želite, jo v ZDA že [illegible]



del Ocean Origin Psygnosis Readysoft, Renegade Sierra Silmarils Spectrum Holobyte The Sales Curve Virgin Games ter še in še

Kaj zmore 3DO?

Glede na odprtost 3DO-ja lahko govorimo kvečjemu o tem kaj najmanj mora znati konzola da bi postala 3DO Moduli so za količine podatkov ki naj bi jih 3DO premleval vsekakor mnogo pretesni. zato je obvezen hitri bralec CD ROM-ov (300 Kb/s) uporaben tako za branje podatkov kot tudi za predvajanje glasbe videa (brez posebnega dodatka Full Motion Video tako kot pri CDI ju) ter celo za prikaz slik s Photo CD-ja Slika ki jo proizvaja 3DO je ločljivosti 640 x 480 barv na zaslonu je nekaj več kot 16 milijonov (24 bitov) obljubljajo pa tudi množico efektov v realnem času kot je tridimenzionalnost. prekrivanje 3D objektov s teksturami antialiasing zoom vrtenje prostorsoti vse po zaslugi dveh grafičnih koprocesorjev Srce konzole je 32 bitni RISC mikroprocesor njegova desna roka pa v vsakem primeru procesor DSP Med seboj bo mogoče povezati do osem 3DO jev poleg vrat za povezavo pa so jim predpisali tudi poseben večnamenski izhod kamor naj bi priključili najrazličnejšo kramo od tipkovnic igralnih palic ter klaviatur do pripomočkov za navidezno resničnost kot sta 3D čelada in podatkovna rokavica

3DO in konkurenca

Glavni tekmec 3DO-ja je Atari s svojim jaguarjem. Po lastnostih navedenih v tabeli, sodeč je jaguar v kar premočni prednosti (dvakratne zmogljivosti za manj kot

	Jaguar	3DO	SNES	GENESIS
Vodilo	64 bits	32 bits	16 bits	16 bits
Risanje/ animacija (točk/s)	850+ milijon	64 milijon	1 milijon	1 milijon
Barve	16.7 milijon	16 7 milijon	256	64
Grafika	32-bit	24 bit	16-bit	?
Procesorji	GPU + DSP objektni proc. Blitter+68000	ARM60+DSP dva graf kopr	65C816 DSP	68000 Z80
16-bitni stereo zvok v CD kvaliteti	Ja	Ja	Ne	Ne
MIPS	55	?	?	?
Hardver za 3D objekte Objects	Ja	Ne	Ne	Ne
Večprocesorska arhitektura	Ja	?	?	?
Procesor za Objekte	Ja	Ne	Ne	Ne
S-Video	Ja	Ja	Ja	Ne
Antenski izhod?	Ja	Ja	Ja	Ja
Kompozitni	Ja	Ja	Ja	?
RGB izhod	Ja	?	?	Ja
Ločljivost	720x576	640x480	512x448	320x224



Trip Hawkins "3DO za HDG interaktivnih multimedija"

tretjino cene) čemur prikimavajo tudi tisti ki so oba prototipa videli v živo Vendar ima 3DO nekaj mesecev prednosti in ga lahko proizvaja tako rekoč vsakdo medtem ko je jaguar delo zgolj Atarija. Čeprav trdijo da so tokrat ubrali popolnoma nov pristop ima Atari precej slabe izkušnje z propagandnimi kampanjami in še slabše z napovedovanjem rokov ko naj bi se izdelki pojavili v prodaji Po pričakovanju ob vsej tej megalomaniji tudi Sega in Nintendo nista obsedela križem rok. Pravijo da razvijata konzole podobnih zmogljivosti. kot sta 3DO in jaguar ter da je treba z njima resno računati Kakorkoli že ta hip ni na voljo nič bolj otipljivega od govoric in okvirnih napovedi Boj bo trd in neizprosen od njega pa bomo imeli koristi predvsem bodoči uporabniki prodajajo stane pa nekako 700 dolarjev

Juhuhu, igre za 3DO so tu!

Na igre za 3DO ne bo treba čakati saj jih je že junija na CES-u v Chicagu več kot dvajset spremljalo prvo uradno predstavitev konzole Sklepamo da so štirje meseci med tem prinesli vsaj še enkrat toliko naslovov vendar za začetek preletimo le nekatere iz prve serije Ljubitelji avtomobilskih simulacij bodo zagotovo med prvimi. ki se bodo navdušili za 3DO jeve neverjetne zmogljivosti pri ustvarjanju pogledov iz vozil. V igrah Road Rash Crash N Burn ter Grease & Grade boste lahko počeli to kar vam v resnici na cestah niti najmanj ne bi padlo na pamet. Imeli pa boste občutek kot da vse to počnete zares Še več Mindscapova dirka Mega Race je tako vratolomna da so jo morali vsebinsko pomakniti za 50 let v prihodnosti ker ta hip na v resničnem svetu še ni stez ki bi bile vsaj podobne tistim po katerih drvite Če izdelovalec ne laže o kvalitetah omenjene igre bi bilo dobro k CD-ju z igro priložiti še vrečko za vsak slučaj če vam postane slabo Igre ki jih strokovno imenujemo FRP ali igranje fantazijskih vlog bodo s 3DO-jem in njegovimi tridimenzionalnimi učinki prav tako naredile velik korak Igra The 7th Guest se nadaljuje (Part II The 11th hour) ko se odpravimo v staro barako iskat starega prijatelja ki se je v njej izgubil (v baraki?) Kot v predhodniku so tudi tokrat premiki skozi tridimenzionalen svet izračunani



Road rash

vnaprej zato bodo sicer malo okornejšega igranja deležni tudi lastniki PC jev Psygnosis hiša katere igre so že od nekdaj izključno domišljiske je za 3DO priredila Draculo Brama Stokerja ter Microcosm s klasično poučno vse bino potovanja po človeškem telesu Obe igri sta v celoti tordimenzionalni kakor tudi največje pričakovanje ki se skriva pod imenom Star Trek The Next Generation (Spectrum Holobyte) kjer se bomo z ladjo Enterprise odpravili iskat nove oblike življenja Electronic Arts nam je postregel z edino strateško igro iz prvega svežnja ime nuje pa se Worldbuilders Drugi naslov omenjene firme z nadvse privlačnim zapletom se imenuje Shockwave in je futuristična simulacija bojnega vesoljskega plovila za hvaljujoč nekim Alienom ki so kot oalašč oagadli naš prelepi planet. Na svoj račun bodo prišli tudi čisti arkad ni igralci ki imajo oajraje premikanje v štiri smeri in čim več streljanja Demolition Man je menda naslov nasled njega filma našega preljubega stlaka Silvota, zato ni čudno da bo istoimenska igra nekaj podobnega kot Wolfenstein. Za Total Eclipse firme Crystal Dynamics bi lahko rekli da je hotel pokazati Nintendu kaj lahko 3DO naredi iz njihovega Starwinga Ob teh igrah velja omeniti še nekaj znanih naslovov ki bodo prav tako pri rejeni za 3DO PGA Tour Golf Battle Chess Dragon s Lair Mad Dog McCree Jurassic Park Another World The Incredible Machine Aces over Europe Wing Com mander Ker 3DO ni namenjen samo igram temveč želi postati univerzalni elektronski pripomoček so se zanj ogreli tudi pisci računalniških enciklopedij in izobraže valnih programov V Software Toolworksu pripravljajo CD o živalih s katerim bomo preko 3DO-ja ob slikah animacijah gibanja animirane sheme itd) in celo žival skih glasovih spoznavali pisani živalski svet Le kje so bila vsa ta čuda tehnike takrat ko smo si mukotrpno polnili glavo z rodoslovnimi debli in podobnim zna njem ▲



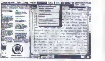
atari

Damjan Komar

Preobrazba ali novost

Signum III (2)

Za razliko od Signuma II je ime makra sestavljeno iz dveh simbolov, ki sta lahko črka ali številka. Upošteva se tudi razlika med malimi in velikimi črkami. Makro aktiviramo s pritiskom na tipko F1 (ali Control+m) ter vpisom imena. Delovanje je podobno kot pri ubežnih sekvencah, ki jih raje uporabljam (kako pa naj se spomnim, kaj dela makro xy). Makre lahko seveda shranimo na medij. Zapisani bodo v obliki ASCII. Tako jih lahko tudi sami pišemo v urejevalniku ASCII.



Poglavja

Pri delu s programom sem dobil občutek, da je zelo hiter, hkrati pa grozno počasen. Pri operaciji, kjer se je celotnemu besedilu zamenjal nabor znakov, je program porabil neznansko veliko časa. Prvič sem celo ugasnil računalnik, misleč, da je program odpovedal. Besedilo pa ni bilo daljše od štirideset strani. Kaj bi bilo, če bilo dolgo sto ali več strani? Odgovor na to vprašanje je preprost: poglavja.

Dolgo besedilo se razdeli na poglavja. Vsako poglavje je celota zase. Ima svoj nabor znakov, dolžino strani in urejenost besedila. Naj počnemo v kakem poglavju karkoli, to ne vpliva na ostala poglavja. Dajejo pa tudi vtis urejenosti. Ko začnete prvič pisati, pišete v enem velikem poglavju, nato pa, po potrebi, sami ustvarjate nova. Prehode med poglavji opravljamo v načinu, zadolženem za poglavja (Kapitelliste). Poglavja lahko združujemo, brišemo njihovo vsebino, vrivamo nova na začetek ali konec ter brišemo stara.

Lineali

Pri poglavjih gre predvsem za to, da ima več strani enako zgradbo: dolžino strani, nabor znakov, poravnavo po levi ali desni... Kaj pa, če želimo, da ima ena stran različne poravnave? Na prizorišče stopijo t.i. lokalni lineali, ki so na moč koristni. Če pišete besedilo, ki zahteva več različnih poravnav besedila na eni strani, dosežete to prav z lineali.





Nov lineal vrinemo v tekstnem načinu (Lineal: neues Lineal einfügen). Nastali lineal je označen s poševno črno črto, zaključeno z majhnim belim trikotnikom na levi strani tekstnega okna. Vsa stvar spominja na indijansko kopje. Parametre lineala postavimo tako, da z miško poklikamo zgoraj opisani lineal ali pa kar iz menija. Parametrov je veliko, najpomembnejši pa so trije. Prvi je seveda poravnava besedila, ki je sprotna ali uporabniško nastavljena. Poleg tega je tu še določitev nabora znakov in sloga v novem linealu. To je zelo priročno, kajti v vsakem linealu lahko določimo, kateri znakovni nabor in slog se bo pisal v lineal. Če imate kak drug nabor ali slog, vam bo program samodejno zamenjal nabor in slog znakov, ki ste ga določili v linealu, ko boste vanj vstopili.

Formula

Kot se spodobi za vse različice Signuma, tudi nova omogoča vnos formul. To zahteva malce vaje in potrpljenja. Da pa ne boste izgubili preveč živcev, vam bom dal nekaj nasvetov. Preden začnete pisati formulo, vključite način, ki skrbi za vnos formul (Funktionen: Formeleditmodus). Formulo je treba zaščititi pred vsemi poravnavami, ker jo te zmaličijo. Vsako vrstico je treba zaščititi posebej. To storimo z izbiro <Gesch_txt>. Za vnos formule uporabljamo tudi tipko Shift, ki nam omogoča premik kazalca po milimetrih. Kazalec premikamo v vse smeri. Za vnos bolj zapletenih formul je urejevalniku priložen matematični nabor znakov. Če kakega simbola ni v njem, si ga naredimo sami. To nam omogoča program za izdelavo naborov znakov, ki je priložen Signumu. Formulo lahko napišemo tudi v risarskem programu, ki jo program prepozna kot sliko.

Zaključni govor

Program je vreden svojega imena in številke, saj omogoča veliko svobode pri obliki in videzu besedila. DTP? Ne čisti. Ne omogoča tistega razkošja kot Calamus, kjer ponavadi zlagamo besedila v celoto in ne pišemo samega besedila. Signum je namenjen ravno pisanju.

Signum III je skoraj popoln. Skoraj? Tudi Signum III ima svoje muhe. Program namreč uporabnikom ponuja možnost zaščite dokumentov z geslom. Do tu vse lepo in prav. Potem se pa nekega lepega dne odločimo, da bomo uporabili Signumovo zaščito dokumentov in ugotovimo naslednje: 1) Ko vpisujemo geslo, so črke vidne na zaslonu. 2) Ko je geslo vpisano in dokument zaščiten, ostane geslo še vedno v pomnilniku. 3) Če postopek ponovimo, nas pričaka zadnje geslo, ki je za nameček še vidno na zaslonu!!! Tako dobi uporabnik občutek, da so bili določeni deli programa površno narejeni. Če so se pri vsem ostalem tako potrudili, zakaj se niso tudi pri tem? Tudi take "malenkosti" so pomembne! ▲

Bostjan Troha

Čas smrti in čas življenja

Quarterback Tools DeLuxe 2.0

Recimo, da med nevihto ravno zaključujete pisanje diplomske naloge in jo, ker ste pač iz stare šole, vsake četrt ure skrbno shranite na disk. Prav ob zadnjem shranjevanju pa se močno zabliska, ušesa zareže parajoč hrup, v omrežje zažge milijon voltna strela, varovalke se scvrejo in elektrike ni več. Disk je seveda povožen in se ob ponovnem zagonu računalnika obnaša odtujeno, v zavest pa se vam počasi tihotapi črna misel: vse izgubljeno. Poleg histeričnega kričanja in tekanja po stanovanju ter nadlegovanja sosedov z bibličnimi prerokbami o štirih jezdecih Apokalipse vam ostaneta še dve možnosti: da se zaprete v stranišče (ali kak drug prostor, obložen s keramičnimi ploščicami) in si odstrelite glavo, ali pa si za okroglih osem tisočakov kupite Quarterback Tools DeLuxe (Central Software, New Horizons Software Inc.) in rešite vsebino diska. Nekaj namigov, kako ohraniti disk čimdlje pri življenju, pa si lahko preberete v prilogi Za začetnike.

Princip vključitve tretje možnosti

V komplet orodij ne spada le Quarterback Tools, kakor smo bili vajeni pri prejšnjih verzijah, ampak še osem pomožnih programčkov, katerih namen si bomo pogledali malo kasneje.

S prvo opcijo nam QBT preišče enoto po blokih (označi in izloči iz uporabe morebitne neuporabne bloke) in po datotekah (pregleda "celostno podobo" datoteke in popravi ali zbriše pokvarjene ter uredi zveze). Na koncu pa izpljune še koristno statistiko o trenutnem stanju enote. Izkušnje kažejo, da je z opcijo mogoče popraviti večino napak na disku in s tem rešiti njega vsebino.

Opcija za reševanje zbrisanih datotek se se kaže kot skrajno uporabna. Še posebej, če imate nemarno razvado, da ta koj zbrišete datoteko, ki je ne potrebujete več. Zelo pomembno pa je, da si premislite še pravi čas. Reševanje zbrisanih datotek, potem, ko ste na enoto že zapisali in pobrisali kopico stvari, utegne biti neplodno. Če želite reinkarnirati celotno datoteko, mora biti ta na enoti nedotaknjena, le njeno ime in položaj sta lahko zbrisana. To dvoje pa seveda poišče QBT, ki hkrati izračuna, koliko odstotkov datoteke se še da rešiti.



Brisanje datotek po standardu ameriške vlade

O optimizaciji je, kot že rečeno, nekaj več napisanega v prilogi Za začetnike, zato tule le omenimo, da je moč enoto optimizirati v prid hitrosti dostopa do direktorijev (vsi direktoriji razvrščeni skupaj v drevesni strukturi) ali do datotek (vse datoteke skupaj). Preden pa poklikate start in prepustite enoto optimizaciji, je pametno najpomembnejše datoteke prekopirati na varno. Zgodi se, da je po defragmentaciji kakšna datoteka izgubljena ali pokvarjena.



Optimizacija enote

Z glavnim programom, ki se mu na splošno začudenje reče Quarterback Tools, lahko enoto (tu enota pomeni particija, disk, disketa oziroma kakršenkoli drug zunanji pomnilniški medij) analiziramo in popravljamo, rešujemo izgubljene ali zbrisane datoteke, optimiziramo enoto (glej prilogo) in jo urejamo po bajtih.

Zadnja opcija pa ponuja urejanje enote, kar pomeni,

Quarterback Tools je obvezni del knjižnice programske opreme vsakega amigaša s trdim diskom. Nesreča nikoli ne počiva in zato je pametno odšteti dobrih sto mark in imeti datoteke in enote varne. Pomanjkljivost Quarterback Toolsa je program za rezervne kopije enot (disk backup).



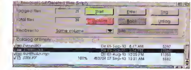
Analiza in popravljanje enote.

da lahko spremenimo vrednost vsakemu bajtu na disku in novo vrednost zapišemo. Opciji za iskanje naslova ali niza precej olajšata delo, samodejno zapisovanje kontrolnega seštevka (checksum) pa onemogoča nesreče in neljuba sporočila tipa "Volume XY has checksum error on block 666".

Za pest bizarnih programčkov

Poleg paketa Quarterback Tools 2.0 Deluxe dobimo še osem programčkov vprašljive uporabnosti.

Prvi v druščini je Brain Cloud, ki (kakor je očitno že iz imena) disketi omract um. Na blok diskete, ki ga računalnik prebere, ko disketo vložimo v pogon, namreč zapiše programček, ki operacijski sistem tako zmede, da napiše DF0 BUSY. Diskete seveda na nikak način ni mogoče prebrati, kaj šele sformatirati.



Iskanje izgubljenih in zbrisanih datotek

Disk Eraser vam ponudi mamljivo možnost zbrisati vsebino enote. Za sladkosnede postreže se z opcijo, kjer izbiramo način brisanja: navadno brisanje ali US Government Erase, način, ki ga je predpisala ameriška vlada in je vzakonjen za vse tamkajšnje vladne institucije (J. Edgar Hoover se obrača v grobu). Izbirate lahko še med brisanjem vsega diska ali le neporabljenega prostora (pobrisane so vse datoteke, ki bi se jih nemara dalo rešiti s QBT).

Naslednji programček je Encryptor, s katerim šifriramo datoteke, ki jih nato ni več mogoče brati, urejati ali poganjati. Uporabno še posebej, če pomislimo, da s QBT lahko preberemo šifro in jo nato vtipkamo v Encryptor.

File Eraser je podobna zadeva kot Disk Eraser, le da ponuja možnost brisanja posameznih datotek ali direktorijev.



Glavni meni QBT

S Keystroke Finderjem, katerega uporabnost bo pokazala šele zgodovina, omogoča iskanje znaka, ob čemer izpiše kodo ASCII v decimalnem in šestiškem načinu ter tipke, ki jih moramo pritisniti, da se prigrebemo do znaka.

Nemara je Locator še najuporabnejši. Išče namreč datoteke, ki jih je nepazljivi in površni uporabnik založil v kak oddaljen predal. Filtri za iskanje so klasični: vsebuje, začne se z, konča se z, je, ni, ne vsebuje in iskanje z vzorcem (*.*).

Replicator je navaden program za kopiranje disket, ki poleg nepogrešljivih funkcij (kontrola zapisa, začetna in končna sled na disketi...) omogoča shranjevanje cele diskete kot datoteko (podobno kot DMS, le da tu ni kompresije).

S System Moverjem pa kopiramo sistemske datoteke: fonts, printers, keymaps, libraries, devices, handlers, cli commands in cli scripts. Ekvivalent temu 60 kilobajtov dolgemu programu je na primer ukaz copy devs: df0: all. Čudna so pota gospodova ▲

Jaka Terpinc

Kateri računalnik kupiti?

IBM PC & združljivi računalniki

Danes najbolj razširjen računalniški standard je nastal leta 82 kot PC/XT z operacijskim sistemom imenovanim DOS. Sprva so bili PC-ji dragi, počasni, vendar pa so okoliščine hotele, da so združljivi modeli v desetih let pestoterili začetno hitrost, zamenjali štiri generacije procesorjev in postali splošno dostopni. Zanje je na voljo največje morje najrazličnejšega softvera, od strogo profesionalnih programov do iger. Odkar prevladujejo 386-ke in je grafična kartica VGA dokončno izpodrinila legendarni hercules, so tudi igre na PC-ju postale boljše. PC je odprt sistem, z vgradnjo različnih dodatkov ga je mogoče prilagoditi najrazličnejšim opravilom. Trenutno vsi zagrizeni PC-jevci pričakujejo svoj novi, nadvse operativni procesor pentium, ki jim predstavlja približno tak ideal kot našim politikom Združena Evropa.

Za nakup PC-ja se večina odloči predvsem zaradi enormne količine softvera in ceštelih preprodajalcev strojne opreme. Kakovost teh računalnikov je precej slaba, razen če se ne odločite za nakup priznane znamke (IBM, Compaq, Dell ...). Večina naših prodajalcev PC-jev namreč vgrajuje dele iz Tajvana, Malezije, Kitajske, ki so seveda nekakovostni, slabo združljivi in se hitro kvarijo. Zato je pri nakupu potrebna posebna previdnost.

Igre na PC-ju so vse boljše in boljše. To omogočajo zmogljive grafične in zvočne kartice, ki jih je tudi pri nas moč dobiti po ugodnih cenah.

Nintendo

Nintendo je največji računalniški dobičkar. Vzrok za uspeh si lahko razložimo takole: večina Američanov (in seveda tudi drugih) ljubi igre in ker a) računalnika ne potrebujejo za druge stvari, zakaj bi jim potiskali v roke tipkovnico, miš in ostalo nepotrebno navlako, b) ne zna delati z operacijskim sistemom, ... le zakaj bi se mučili? Rešitev je igralna konzola, ki jo priključite na TV sprejemnik, vanjo vtaknete kartico z igro in že je tu zabava. Tudi hardversko so konzole popolnoma prilagojene svojemu opravilu. Konzola zna brez posebne programske razlage gladko premikati zaslon, igra melodije, animira like itd. NES (Nintendo Entertainment System) je tako kot Mc Donald Ameriko dobesedno zavzel. Mario, ki ga poznamo še iz Nintendovih žepnih iger za Game Boya, je postal tako priljubljen, da so ga vpletli celo v filmski scenarij. Šestnajstbitni Super NES je odgovor na Segin Megadrive in prinaša stereo zvok, boljšo grafiko, hardversko povečavo in tridimenzionalnost. Ker so kartice neprimerne za shranjevanje večjih količin podatkov, so igre pretežno arkadne, vendar pa bo vsak čas na voljo tudi CD ROM. Game Boy je še eden od Nintendovih megahitov. Tradicija LCD iger je narekovala potrebo po prenosni konzoli. Game Boy ima matrično grafiko s štirimi sivinami in stereo zvok, kar zadostuje večini arkadnih iger. Če se želite prepričati o uspehu te male čudežne skrinjice, se ob vročem popoldnevu sprehodite po obmorskem kampu. Koliko ljudi še vedno bere Dr. romane?

Kdo laže, da je Falcon zanič?

Povem vam kdo: oprema za preiskus kvalitete računalniške opreme. Vsaj tako pravijo Atarijevi vodilni možje, po tem, ko je že druga serija Falconov, narejenih na daljnem vzhodu, padla na preiskusu kvalitete. To da Atari varčuje pri proizvodnji je razumljivo, vendar do sedaj njegovi računalniki niti najmanj niso spadali med pokvarljivo blago. Težave s proizvodnjo na daljnem vzhodu so Tramiela in sodelavce privedli do takšnega nezaupanja nad tem delom sveta, da so se odločili svojega jaguarčka proizvajati kar doma, v ZDA. V ta namen so že sklenili pogodbo z eno od podružnic giganta IBM. Nagajiva testna oprema pa naj bi bila tudi razlog (ali izgovor) za zakasnitev pri masovni prodaji sokolov. V Veliki Britaniji jih je ta hip komaj kakih osem do devet tisoč, v Nemčiji zagotovo mnogo več, številka pa ni niti najmanj primerljiva z optimistično predvidenimi 150.000 v VB do letošnjega božiča. Prav tako ni ne duha ne sluha o falconu 040. Zastoj seveda ni nikakršno začudenje, če vemo, da večina Atarijevih razvojnikov svoj pot preliva nad 64 bitno konzolo Jaguar, ki bo, kot pravijo očevidci prototipa, daleč najboljša konzola na tržišču in, kot pravi Atari, za 200 dolarjev tudi daleč najcenejša. Proizvajalci programske in strojne opreme očitno niso izgubili upanja na boljše čase za falcona, saj z mnogo več vneme kot Atari prodajajo dodatke kot so Blowup, Screen Blaster Overscan, Falcon Speed PC emulator, Graffiti genlock, plošča za SIMM spominske čipe, pospeševalnik procesorja na 32 MHz. Med softverom blestijo grafični paketi kot so True Paint, DA's Vektor, Colordisc PCD ter In Shape, še največje zanimanje pa je za glasbene programe, ki uporabljajo DSP, naprimer Digi Tape. Prebudili so se tudi pisci iger. Ta hip lahko v 256 barvah in s "pravim" zvokom igrate Llamazap, Ishar 1 in 2 ter Transarctica, nekaj konverzij je narejenih zgolj s podporo procesorskega sistema pri polni hitrosti (No Second Prize, Vroom multiplayer), na poti pa je še cela vrsta omembe vrednih naslovov. Falcona (pravijo, da za enkrat) ni moč kupiti v vsaki trgovini z elektroniko, kljub temu je prva prodajalna s falconi na zalogi že takoj za mejo v Beljaku.

Igre na Falconu? No problemo!

Žalostna ugotovitev preiskusa združljivosti ST-jevih iger s falconom je bila, da se procent delujočih giblje med 5 in 10, kar je grozljivo malo, še zlasti v primerjavi s konkurenčno amigo 1200. Problem pri večini iger pravzaprav ni hardverski. Krivec je TOS 4, ki je pač popolnoma prilagojen novi arhitekturi in ne dopušča starih programerskih trikov na račun novih vrlin. Rešitev za vse, ki bi se radi igrali, je programček v javni lasti, imenovan Backward - ST emulator. Program, ki bi mu lahko rekli zavora, opravi kopico prilagoditev, po "bremzanju" pa lahko naložimo tudi tako imenovane auto boot igre. Backward je falcona ukrotil do te mere, da je sedaj sposoben poganjati okrog 70% ST-jevih iger. Naslednje verzije obetajo še večjo združljivost ter vgrajeno opcijo za "slikanje" zaslonov v vseh ločljivostih.

Eco Quest 2

Dočakali smo tudi drugi del te enkratne postolovščine iz Sierrine ribiške povečnih iger. Namenjena naj bi bila otrokom, vendar je igra še bolj težavna kot prvi del te naravovarstvene sage, zato se je lahko brez sramu lotijo tudi starejši igralci.

Na začetku z očetom pripotete v Peru. Že na carini spoznate težaka Slaughterja, ki vam bo v nadaljevanju še večkrat zagrenil življenje. Cariniku pokažite svoj potni list (prej ga odprite) in se pogovorite z žensko ob stojnicah. Pogovorite se še z ribičem in turistom. Splezajte na nebuje in prisluškujte pogovoru. Poberite listek, ki ga odvrže turist (z zelenim trikotnikom) in se pogovorite z lastnikom ladje. Pojdite zaslon levo in takoj nazaj. Od preprodajalca kupite papagaja in ga izpustite. Vrnite se k očetu in odprite zaboj. Oče vam bo pokazal, kako se uporablja ecorder. To je naprava, ki vam za vsako stvar, ki jo posnamete, najde oziroma pove (seveda če imate soundblaster) njene značilnosti, uporabno v primerih, ko ne veste kako naprej. Zato na vsakem zaslonu, preden kaj poberete ali spremenite, posnemite vse kar se da, saj za vsako posneto stvar dobite tudi po eno točko. Na desnem zaslonu posnemite nafto, ki teče iz Slaughterjeve ladje. Nazaj k očetu. Opazite, da je tat ukradel kovček, v katerem je imel vaš oče vse pomembne stvari. Oče skupaj z žensko odide v mesto, vi pa zaspite v čolnu.

Med spanjem se zgodi marsikaj. Gozdne živali izvedo za vaš dobroti in pošljejo dve vidri, da vas pripeljeta v džunglo. Ko se zbudite, se pogovorite z vidro. Z vratu ji vzemite obesek (amulet), ki pripada Srcu gozda. Vidra vam pove, da gozd izumira. Vaša naloga je, da poiščete in posadite novo sadiko Srca gozda. Vidri vas porineta do brega in izgineta. Stopite iz čolna in poberite vse smeti. V ladji najdete list neke rastline. Na zaslonu desno se pogovorite z opico. Stopite do drevesa, se namažite z listom in splezajte na drevo. Na vejah kar mrgoli ptičev, ne pozabite jih posneti z ecorderjem! Na zaslonu levo poberite dišečo rožo. Na prejšnjem zaslonu je v ptičjem gnezdu cigaretni ogorek. Splezajte na vrh drevesa. Na nos si nataknite dišečo rožo in pojdite mimo smrdečega ptiča. Prevrnite rožo z vodo in pogasili boste ogorek na zaslonu niže. Ptiči vam povedo, da vas kličejo domorodci. Po veji, na kateri je bila kača, pojdite dva zaslona levo. Splezajte na konec veje in ta se upogne. Z desne vam pot zapre tiger, zato pojdite do ptičjega gnezda in ga preiščite. Padete v vas domorodcev. Poberite repo in vrv ter ju uporabite na divjem prašiču. Ko vas izvleče na zaslonu desno, uporabite deščico iz gnezda na stojalu. Pravilno odigrajte melodijo, ki je narisana na steni in si jo zapomnite. Deščico spet poberite. Zaslon levo in gor opazite korenine velikega drevesa. Stopite mednje. Položite deščico na stojalo in odigrajte melodijo. Vhod se odpre. Sedite na prestol in se pogovorite s Srcem gozda. Povedalo vam bo podobno zgodbo, kot na začetku vidri. Za dokaz, da ste bili zares pri njem, dobite vejico. Preiščite še ostala dva vhoda v drevo, poberite sadeže s tal ter lonček napolnite z vodo. Vrnite se v vas in se z vsemi pogovorite. Dva zaslona desno dajte žalostnemu fantu glasbilo in se z vrvjo prepeljite čez reko. V grmovju naberite jagode in poberite obesek. Vrnite se k domorodcu, ki čisti kočo. Pove vam, da vam bo pripravil zdravilo za otroka, ki ga je pičila čebela. Na klopco postavite lonec z vodo in sadež iz votline. Obesek nesite ženski poleg otroka. Ker ga noče, ga ponudite njeni sestri. Ta se spriatelji s prijateljico, vi pa lahko poberete nož poleg bojevnika. Nesite ga ženski ob šotoru in dala vam bo neko rastlino. Nesite jo ženskam ob kotlu, da skuhajo napitek. Vrnite se po pripravljeno zdravilo in se pogovorite z domorodcem. Pove vam, da morate najti nekaj pomembnega in lepega, če hočete, da vas bo vrač sprejel. Zdravilo odnesite otroku. Njegova mati vam v zahvalo podari lepo oblikovano posodo. Napolnite je z napitkom in jo položite poleg treh večev. Kmalu se nanjo ujame metulj. Hitro ga nesite domorodcu. Ta zadovoljen izgine. Ko vstopite, opazite, da je vrač on sam. Zmešajte barvo za obred, da boste postali eden izmed domorodcev. Usedite se na tla. Ravno takrat prične deževati in iz sosednje posode pride rak v vašo. Splezajte na drog sredi koče in z listom, ki ste ga uporabili, da ste lahko prišli na drevo, zamašite luknjo. Ker na prejšnje mesto ne kaplja več, se rak vrne. Sedaj se še enkrat usedite in in stritie jagode v posodici. Prikaže se vam več različnih mask. Ko se šemite, bodite pozorni na vračev komentar (npr., če reče, da morate biti pogumni kot netopir, vi izberite masko z likom netopirja). Po izbiri pravilne maske se prične obred v drevesu. Vraču dajte vejo Srca gozda in postali boste eden izmed njih. Nato poberite cvet, ki je padel z drevesa. Slaughter zažge vas domorodcev in Srce gozda. Ljudje se razbežijo in ostanete sami. Ko se dim razkadi, opazite netopirja, ki se je ujel v mrežo. Ker se vas boji, mu pokažite amulet. Prosi vas, da ga rešite, vendar vam to prepreči Slaughter, ki vas odpelje v svoj tabor. Počakajte, da oba odideta, potem pa poberite korenje izpred kletke netopirja. Netopir vam v zahvalo pregrize vezi. V drugem prostoru poberite pregrinjala z postelje in jih zvežite v vrv. Iz kovčka vzemite teniški lopar, iz faksa sporočilo in s postelje računalnik. Potegnite tigra za rep in poberite izpljunjeni listek. Na njem poberite šifro in jo uporabite v računalniku. Tako izveste šifro sefa. Ko ga spraznete, umaknite tigra ter nekaj deščic. Privežite vrv za nogo od postelje in splezajte ven. Hitro se skrijte za skalo in počakajte, da stražar odide. Splezajte na stolp in izklopite alarm (gumb pod zeleno lučko). Poberite sesalec iz kota pa vzemite naramnice in jih obesite na kljuko. S sesalcem poberite zrnje, ki se je streslo iz vreče. Vzemite ga iz sesalca (uporabite opcijo roke) in ga dajte ptičem (zaslon desno). S ključem odklenite kletko, v kateri so ptiči še živi (skrajno desna). Ptiči bodo pobegnili, stražar pa jih bo šel lovit. Pojdite na balkon pred kočo in kliknite na kodo z obleko. Dobili boste naramnice, ki jih uporabite na satelitu. Poberite še sekiro in z njo obdelajte hlod ob reki. Na hitro narejen čoln pahnite v reko in s teniškim loparjem odveslajte. Ker vam je Slaughter za petami, ste nepazljivi in zapeljete v vrtinec. Zbudite se v podzemni jami, polni netopirjev. Pogovorite se z vsemi, nato pa tistemu, ki zahteva, da se mu predstavite, pokažite amulet. Dovolil vam bo, da poberete šop listov poleg njega. Še enkrat se pogovorite z vsemi netopirji in jim pravilno razdelite liste. Sedaj lahko odidete iz te votline. V naslednji votlini opazite okamenelega panterja. Pogovorite se z netopirjem (iz visečega položaja). Poberite svetlikajoč se kamen ter ga položite v odprtino pred panterjem. Ta oživi, vi pa ga morate rešiti okov. Pravilno odgovorite na vse uganke in panter pa vam v zahvalo se prostost podari zlato pero. Med potjo vašemu spremljevalcu nenadoma postane slabo. Pojdite po netopirja v panterjevi votlini. Izveste, da morate za svojega prijatelja poiskati zdravilno vodo, ki se nahaja nekje v Zlatem mestu. Netopir vam da piščalko, ki je takoj uporabite. S čolnom odplujte skozi nastali izhod v močvirje. Zunaj vam opica porini čoln, vi pa odplavajte zaslon niže. Splezajte na drevo in naberite rdeče(!) banane. Nesite jih opici (gor, desno). Med pogovorom izveste, da ne more z otočka sredi močvirja. Povzpnite se na otoček in poberite ribje zobovje. Z njim odrežite lokvanjev list. Uporabite ga kot čoln in ga dajte opici. Opica odpluje, vas pa orel odnese v svoje gnezdo. Dajte mu zlato pero in orel vas bo ponesel v Zlato mesto. Znajdete se na pečini nad mestom. Poberite vse smeti in povečevalno steklo, nato pa polnžite zlato glavo v odprtino iste oblike (še prej morate iz nje vzeti zlati krožnik). Dobite zlate kovance. Te in še krožnik položite na kamnito polico. Odpre se vhod v podzemlje. Prebijte se skozi labirint do vhoda v palačo. Trikrat sestavite sestavljanko in dobili boste dva zlata predmeta in orglice. Po luknjah v zidu splezajte do reliefa in potegnite kačo za rep. Pojdite skozi izhod do otočka in počakajte, da se prikaže pošast iz jezera. Nataknite si krono in zaigrajte na orglice. Pošast bo zaspala, vi pa odplavajte na večji otok. Odstranite posodo s kipa in jo namestite na vodnjak. Vanjo dajte še rožo, ki ste jo dobili, ko ste postali eden izmed domorodcev. Ko obrnete kipec pri vodnjaku, vas zgrabi drevo. Pokažite mu amulet in izpustilo vas bo. Sedaj lahko obrnete kipec in voda bo napolnila vodnjak. Opazili boste, da bo eno izmed semen vzklilo. Poberite ga, to mlado Srce gozda, ki ga morate posaditi. V tistem trenutku za vami prileti tudi Slaughter in od vas zahteva, da mu poveste, kje je zakopan zaklad. Ker mu tega ne poveste, ga prične sam iskati. Stresite nanj zlati prah iz posode in Slaughter bo ujet. Zaigrajte na piščal in netopirji vam bodo prinesli bolnega prijatelja. Dajte mu zdravilno vodo in ozdravel bo. Nato vas bo orel odnesel nazaj v vas domorodcev. Posadite drevo in še enkrat s piščalko pokličite prijatelja. Poglejte ga in opazili boste, da ima mladiča. Tako napoči trenutek slovesa. Orel vas odnese nazaj v mesto k očetu in novim dogodivščinam naproti (Eco Quest III ?)

Primož Škerl

Kako preživeti v igri

Dnevnik pilota Jamesa (2)

Operacija 7. A-Wing

X krilcu kariju ki prenaša načrte za Zvezdo smrti, so se pokvarili motorji. Na vsak način ga moramo rešiti še preden Imperij izve da so nam ti načrti znani. Moja naloga je bila nadzirati reševalno akcijo. Ravno sem se dobro pripravil na boj ko so se prikazale topnjače, z očitno željo narediti iz mene švicarski sir. Med streljanjem so se prikazali še imperialni transporti z vojsko ki jih je bilo treba čimprej uničiti saj bi eksplozija v neposredni bližini karirja tudi njega spravila s sveta.

Operacija 8 X-krilec

Med modrovanjem kako bi načrte Zvezde smrti spravili v glavni štab, je prispela vest o uničenju hiperpogona na rušilcu Intrepid. Na poti je velika pošiljka rezervnih delov za rušilec. Če nam jih uspe uničiti bo Intrepid prikovan na mesto. Ukaz se je glasil: uničiti vse tovorne ladje s hiperpogonom. To sta bili ladji Kiam 3 in 5 ki sta podlegli ranam od torpedov. Na TIE se nisem preveč oziral, saj so ščiti zdržali s pametnim razdeljevanjem energije.

Operacija 9. Y-Wing

Zaradi uspeha zadnje misije je Intrepid nasedel. V glavnem štabu so se spomnili, da bi ga lahko uničili z neposrednim napadom lovcev vendar je treba zato da bi bila akcija uspešna najprej uničiti spremstvo, sestavljeno iz treh korvet in treh eskadrilj topnjač. Nalogo sem seveda dobil jaz. Najprej sem se zapodil med topnjače in jih brez težav uničil z laserji. Paziti sem moral le da se nisem preveč približal korvetam, saj so imeli njihovi strelci ostro oko. Na koncu sem v miru storpediral vse korvete, le pri zadnji sem si moral pomagati še z laserji.

Operacija 10 X-Wing

Začel se je napad na sam Intrepid. Za uspeh misije je bilo treba najprej uničiti generatorja ščita dve krogli na strehi mostu in tako odpreti pot za torpeda, ki jih varujejo Y-krilci. Tako sem se z največjo hitrostjo zapodil proti rušilcu in vmes z laserji upepelil nekaj bombnikov ki so mi prišli preblizu. S polnimi ščiti sem izstrelil po tri torpeda v vsako kroglo in se kar najhitreje oddaljil od rušilca. Preostala mi je še družba TIE in topnjač ki sem se je komaj otresel. Vidi se da so si nalogo izmislili zavezniški birokrati, ne pa piloti saj je možnost preživetja zelo majhna.

Operacija 11 X-Wing

Princesa Leia je bila pooblaščena za prenos načrtov za Zvezdo smrti do glavnega štaba. Zaradi občutljivosti naloge se je s svojo korveto Tantive IV skrila v konvoj in se ne javlja po radiu. Moral sem identificirati njeno ladjo, da ji je shuttle lahko dostavil načrte. Ponavadi je bila to zgornja ladja na zemljevidu. Takrat se je prikazal rušilec in izstrelil dve skupini topnjač, od katerih se je samo ena spravila nad korvete. Ta je bila tudi prvi cilj mojih torpedov. Korvete so kmalo skočile v hiperprostor za njimi pa še jaz.

Operacija 12. A-Wing

Najprej je bilo domenjeno da princesa prestopi s korvete na križarko Liberty vendar je prihod rušilca vse postavil na glavo. Princesi sem moral za vsako ceno zagotoviti varen odhod z ogroženega območja. Z največjo hitrostjo sem se odpravil proti najbližjim bombnikom in jih zasul z raketami nato pa sem se spravil še nad topnjače, ki sem jih nagradil z laserjem. Nova skupina bombnikov je ponovno poizkusila srečo ki pa jih je zapustila pred prihodom mojih raket. Ob odhodu korvete se mi je odvalil kamen od srca.

Tour of Duty 3 - The Gathering Storm

Operacija 1. A-Wing

Zaradi zadnjih novic vlada v glavnem štabu splošno prepričanje da je spopad z Imperijem neizogiben. Treba je zbrati čimveč informacij o položaju Zvezde smrti. Najbolje bi bilo ko bi zajeli tovornjačo polno najnovejše tehnike. Z analizo zajetih stvari bi lahko ugotovili, kdo gradi Zvezdo smrti. Moje delo je bilo varovanje tovornjače Sidral 2 občasno uničevanje TIE lovcev in sestreljevanje topnjač s torpedi.

Operacija 2 Y-Wing

Analiza zajetih delov je pokazala da so prišli iz doka ki je cilj današnjega napada. Uničenje doka od katerega je odvisna gradnja Zvezde smrti, lahko odločilno vpliva na nadaljnji razvoj dogodkov in vse skupaj zaobrne v naš prid. Moja naloga je bila uničenje vseh nepremičnih ladij torej korvet, lovcev topnjač, transporterjev ipd. Takoj po skoku iz hiperprostora se je pred menoj pojavila korveta v katero sem izstrelil dve torpedi in več laserskih salv. Za dokončanje začetega sem zadolžil spremljevalca. Dok (v obliki tovornjače) sem uničil s šestimi dobro merjenimi torpedi. Pekel, v katerem sem se znašel se je dodobra segrel šele s prihodom nove korvete ki je takoj izstrelila svoje TIE lovce. Ker beg s počasnim Y-krilcem ni prišel v poštev sem moral z manevriranjem uničiti vse lovce, mimogrede pa še preostale mirujoče cilje.

Operacija 3 Y-Wing

Posebni enoti upornikov je uspelo sabotirati transport vojaških svetovalcev ki naj bi poznali natančno lokacijo Zvezde smrti. Shuttle Hunter sem moral opozoriti na transport in ga varno spraviti do fregate. Kmalu so se nadme zgrnili roji topnjač ki pa sem jih hitro zdesetkal. Njihova naloga je bila da bi me odvrnili od transporta, ki so ga napadali sovražni transporti. Te je bilo treba na vsak način uničiti.

Operacija 4. X-Wing

Zvezdni rušilec Immortal je vse presenetil z nenadnim napadom poveljniške ladje Defiance. Skupaj s peščico lovcev sem vzletel braniti ladje. Borili smo se predvsem proti prestreznikom in bombnikom ki jih je oborožitev poveljniške ladje spremenjala v zvezdni prah, k čemur sem nekaj pripomogel tudi sam. V tej operaciji je bila največja težava počasnost računalnika, saj zaseda branjena poveljniška ladja velik del zaslona, kar drastično podaljša osveževanje.

Operacija 5. Y-Wing

V nasprotju s pričakovanji so ujeti oficirji vedeli malo ali pa skoraj nič o Zvezdi smrti, o njenem položaju in konstrukciji. Vedeli pa so povedati da je skupina konstruktorjev na korveti, ki je potovala na Coruscant. Njihovo zajetje bi pripomoglo k razumevanju še dobljenih načrtov. Korveto je spremljalo nekaj skupin topnjač, ki naj bi jih pritegnili X-krilci. Moja naloga je bila onesposobitev

WING

korvete in varovanje reševalnega shuttla. Najprej sem v korveto izstrelil 1-2 torpeda ki sta na hitro opravila s ščiti za ionski top pa je ostalo le malo dela.

Operacija 6 X-Wing

Vrhovno poveljstvo upornikov je določilo da je najpomembneje odkriti položaj Zvezde smrti. Iščejo naj jo vse razpoložljive enote. Nalogo naj bi čim hitreje opravili s pomočjo genialnega načrta. Zaradi uničenje baze bodo na tistem mestu obtičale ladje potrebne popravila. Eno od njih si lahko uporniki prilastijo in ugotovijo položaj Zvezde smrti. Naloga moje skupine je bila uničenje vseh tovornjač in same baze. S polno hitrostjo sem se vrgel na uničevanje tovornjač, kolega pa sta mi sledila. Po nekaj uničenih tovornjačah sta se iz hiperprostora prikazali še dve ki sem ju moral hitro uničiti saj bi po približno dveh minutah ušli. Ostale tovornjače je bilo treba bliskovito hitro uničiti, saj se je prikazala imperialna fregata.

Operacija 7 Y-Wing

V prej nastavljeno past se je že ujela fregata, ki se zaradi okvare na hiperpogonu ne more premakniti. Pred pravim napadom na fregato je treba uničiti tri korvete in mnogo TIE lovcev. Najprej sem na najbližjo korveto izstrelil dve torpedi in spremljevalcu ukazal napad nanjo. Druga korveta se je zaradi šestih torpedov razblinila v zvezdni prah. Naslednja tarča: transport. Mine so bile sicer svojevrstna ovira, vendar so pri veliki hitrosti skoraj neučinkovite. Za zadnjo korveto nisem imel več torpedov zato sem se nanjo spravil s polnimi ščiti z največjo hitrostjo in z laserjem. Po vsakem preletu je bilo treba napolniti ščite. Z malo vztrajnosti in po zaslugi dobrih živcev sem tudi to prepreko premostil.

Operacija 8 A-Wing

Po uničenju spremstva je bila fregata skoraj brez zaščite če izvzamemo minsko polje in nekaj lovcev. Mine sem počistil na način opisan v prvem delu. Naslednji so bili na vrsti bombniki ki so se spravili na Y krilce na koncu pa lovci. Ni mi preostalo drugega kot čakati da Y-krilci onesposobijo fregato. To je šlo malo počasneje, saj so bili strelci na fregati kar dobri. Na koncu sem še spremil oba transporterja, ki sta zasedla fregato.

Operacija 9 X-Wing

Kapetan zajete fregate je povedal da je gradbišče v sistemu Horwz. Ko sta dve naši korveti odleteli tja, da bi preverili točnost podatka sta našli le ostanke planeta. Ker nesreča nikoli ne počiva ju je imperij zajel. Ti ladji sta bili bistveni del naše vojaške moči, zato ju je bilo treba za vsako ceno dobiti nazaj. Moja naloga je bilo spremljanje transporta Rescue SHU. Najprej sem z laserji sestrelil več topujač nato pa proti vsaki korveti poslal 2-3 torpede, ki naj bi prebili ščite. S tem sem olajšal delo Y-krilcem da so lahko korveti pravočasno onesposobili. Preostala je le še obramba transporta pred nekaj TIE lovci nič lažjega.

Operacija 10, A-Wing

Poveljstvo je sprožilo alarm! Kolesje Imperija se je zganilo. Zvezda smrti je bila dokončana. Naslednji cilj Imperija je bila preskrbovalna baza, ki sem jo moral skupaj z dvema kolegoma braniti do predaje dolžnosti naslednji skupini. Po skoku fregate iz hiperprostora se je iz nje vsul plaz TIE lovcev in bombnikov. Vse svoje sile sem osredotočil na bombnike saj so imeli ti orožje za uničenje zabojnikov. Kmalu mi je zmanjkalo torpedov napadov pa kar ni in ni hotelo biti konec. Na srečo so bili preostali bombniki lahek plen. Na koncu sem poskrbel še za lovce in počakal na zamenjavo ki je kot ponavadi, prišla prepozno.

Operacija 11 X-Wing

Zaradi nenadnega napada na Independence, poveljujočo ladjo upornikov so vzleteli vsi razpoložljivi lovci. Moj cilj je bilo vse, kar se premika in ni last upornikov. Najprej sem se lotil bombnikov nato pa so prišle na vrsto topujače, ki so kar dobro dvigovale moj krvni tlak. Bitka je bila divja ko je Independence končno skočila v hiperprostor. Še nekaj zadetkov in bilo bi po njej.

Operacija 12, Y-Wing

Imperij je našel uporniško bazo na četrti luni Yavina. Naša flota je morala bazo braniti do zadnjega in uničiti Zvezdo smrti. Znanstveniki so ugotovili da je napad na Zvezdo smrti z malimi ladjicami lahko mnogo uspešnejši kot z velikimi korvetami in rušilci. A vse te ladjice se morajo v njenem spremstvu najprej prebiti do Zvezde smrti. Moja naloga je uničenje komunikacijskega satelita, ki koordinira obrambo Imperija. Edina in največja težava v tej operaciji je preboj do 12 km oddaljenega satelita, medtem ko sem bil tarča za vse imperialne ladje. Ščite je najbolje polniti z laserji in ne meneč se za napadajoče ladje odbrzeti proti satelitu ter ga uničiti s torpedom. Paziti sem moral le na bombnike ki so mi v hrbet streljali torpeda.

Operacija 13 X-Wing

V tej operaciji, najtežji v vsej igri sem moral onesposobiti štiri hangarje na površini Zvezde smrti iz katerih vzletavajo lovci in bombniki ter uničiti vse laserske stolpe v oddaljenosti 2 km od glavnega jaška. Edini način za preživetje je bil da je med letom nad najbližjim hangarjem, ki stoji na dnu jarka, moj soborec počistil z bombniki sam pa sem strmoglavil na hangar in ga z velike višine uničil z dvema torpedoma in z nekaj streli iz laserja. To sem ponovil pri vsakem hangarju. Na koncu sem mirno opravil z vsemi TIE nadlogami ki so še letele saj novi iz uničenih hangarjev niso mogle več vzletati in se spustil proti jašku. Z majhno hitrostjo iz večje razdalje sem uničil stolpe ti so bili pri streljanju zelo nenatančni.

Operacija 14, X-Wing

Zelo lahka operacija moral sem samo poleteti naravnost do jarka in zaviti levo. Čim več energije v ščite plin do konca in uničil sem vse kar je streljalo iz stene ali iz tal. Na koncu rova sem izstrelil dve torpedi v odprtino ki je najšibkejša točka Zvezde smrti. Odprtina je povezana z glavnim reaktorjem v sredini postaje, ki seveda eksplodira zaradi torpeda, z njim pa zleti v zrak vsa postaja.

X-WING

Uvod, misije Tour of Duty 1 in Tour of Duty 2 najdete v 1. številki Megazina na strani 36 in 37

Matjaž Dolenec

Day of the Tentacle

S petinpetdesetimi vprašanji do konca

Rešitev je sestavljena tako, da morate kaj odkriti tudi sami. Da vam ne bi pokvarili zabave smo za vsak problem navedli le to, kako ga rešiti. Seveda ni nujno, da se držite opisanega vrstnega reda, svetujemo pa vam, da položaj v igri pogosto shranjujete (tipka 5). No, pa gremo!

Sedanjost (Bernard)

Kako najdem laboratorij dr. Freda? Preprosto! Odpri dedkovo uro in.

Kako pridem do načrtov za superbaterijo? Načrti so v laboratoriju, poleg generatorja za hrčke.

Kako potolažim hotelskega gosta v prvem nadstropju? Potrebuješ nekaj, kar bo zmotilo njegovo samotarvest. Daj mu pesto iz nabiralnika. Pisano dobiš v preteklosti.

Kako vzamem cigaro, ne da bi eksplodirala? Pištolo moraš zamenjati s tisto, ki jo dobiš pri hotelskem gostu.

Kako poberem šklepetajoče zobe? Odpri lopato v tleh in predeni zobe v lukojo.

Kako poberem gumijasto brahanje na hodniku v pritličju? Povzročiti moraš manjši potres, tako da bruhanje pade dol. Vključi HI FI naprave v prvem nadstropju. A to še ni dovolj: prevrni še zvočnik.

Kako pridem do pulovera, na katerem spi hotelski gost? Za njegovim hrbtom je avtomat, ki trese postelje. Potrebuješ dva kovanca, da gost pade s postelje in lahko pobereš pulover.

Kako pridem do kovancev? Prvi je v pokvarjenem telefonu, drugi pa je prilepljen na dno z žvečilnim gumijem.

Kako poberem svečilni z kovancem? Potrebuješ vlomilsko orodje. Tega ima vlomilec, ki skuša vlomiti v avto pred hotelom.

Kje so ključi, ki jih hoče vlomilec? Ključi so v sobi, kjer spi gost. Enostavno jih vzemi iz vrat.

Kako pridem do ponarejenega diamanta? Prižgi televizor in diamant naroči po telefonu.

Toda, kako naj ga plačam? Uporabi švicarski račun dr. Freda. Čekovno dobiš v njegovi pisarni v pritličju. Računu bo poln šele, ko bo pogodba, ki jo mora podpisati dr. Fred, odposlana v preteklost.

Kje najdem pogodbo? Pogodba je v sefu dr. Freda.

Kako odprem sef? Daj dr. Fredu črno kavo brez kofeina. V video sobi lahko prebereš kombinacijo, ki jo moraš posneti na video kaseto.

Kako se znebim Edne, ki mi ne dovoli gledati TV? Enostavno, porini jo iz sobe (dolgi, grob način, a zelo učinkovit).

Edna me prime za roko šipa! V preteklosti moraš enemu od dvojčkov umetnikov zamenjati kladivo (zamenjava je v laboratoriju dr. Freda).

Kako dr. Freda rešim iz podstrešne sobe? Splezaj po kaminu, vstopi skozi okno in ga odveži. Poberi vrv in jo priveži na škripec, nato je vrži dol. Vrni se pred hotel in vrv priveži na mumijo. Povleci vrv in... Zdaj potrebuješ rdečo barvo, ki jo dobiš v preteklosti. Z njo pobarvaj mumijo in jo zamenjaj za dr. Freda. Na enak način, kot si mumijo spravil noter spravi ven dr. Freda.

Kako zbudim dr. Freda? V usta mu vstavi lijak in vanj vlij pravo kavo.

Dr. Fred noče podpisati pogodbe! Pogovarjaj se z njim!

Kaj naredim s podpisano pogodbo? Hoagie naj jo da v kuverto in jo odpošlje.

Kje dobim znamko? Ed Edison se bo razjezil, če mu album poliješ z nevidno tinto in ti bo v glavo vrgel album z znamkami.

Kje dobim kovanec za pralni stroj? Uporabi vlomilsko orodje na avtomatu za sladkarije.

Preteklost (Hoagie)

Kako naredim baterijo? Daj načrte Fredovemu pra-pra-pra...dedku. Ta ti bo povedal, katere sestavine mu moraš prinesti.

Kje dobim kis? Kis bo nastal iz vina.

Kaj naredim z vinom iz Franklinove sobe? Thomas Jefferson potrebuje nekaj za svojo časovno kapsulo. V prihodnosti lahko Laverne steklenico ponovno vzame.

Kje je zlato? Zlato pero z Jeffersonove mize zadostuje.

Kako vzamem pero? Dim je že vsakogar pregnal iz sobe, zato vzemi prepeogo in jo položi na dimnik. Rezultat bo zelo zanimiv.

Kako zakurim v kaminu? Ogenj se zaneti, ko se to zdi potrebno Georgu Washingtonu. Daj mu cigaro in ko bo izgubil zobe, še šklepetajoče zobe.

Kako napolnim baterijo? S tokom. Najprej vzemi v kuhinji vedro in ga napolni z vodo, nato pa dodaj še milo. Z milnico operi kočijo.

Kako pridem do mila? V sobi G. Washingtona potegni za zvonec. Ravnatelj povrhu vse ko se pojavi služkinja, hitro steci ven in zapri vrata. Zdaj lahko vzameš milo z vozička.

Kako dosežem, da postane zmaj vodoteсen? Potrebuješ dežni plašč iz kleti.

Kako ga vzamem? Daj plakat iz prihodnosti (oglas za delo) Edisonu v kleti. Zdaj, ko si njegov pomočnik, lahko vzameš plašč.

Na koj moram paziti, ko pomagam Benu Franklinu pri spuščanju zmaja? Preden vrže zmaja v zrak, nanj pritrdi baterijo.

Konj ima zelo zanimive zobe. Kako mu jih vzamem? Preberi mu knjigo, ki jo dona Bernard takoj na začetku.

Mačke ne morem ujeti mačke! Vzemi šimnice s prve postelje in jih uporabi na drugi. Uporabi obe postelji in mačka bo zbežala.

Kako prepričati Georgea, da bo posekal drevo? Drevo poleg toalete prebarvaj zeleno. Ker bo George mislil, da je češnja, ga bo posekal.

Prihodnost (Laverne)

Kako pridem iz zapora? Govori s stražarjem in mu povej, da moraš na potrebo.

Toda, kako postanem povsem svobodna? Preobleči se moraš v lovko. Vrni se v zapor in zopet govori s stražarjem. Tokrat mu povej, da se slabo počutiš. Ko končno ostaneš sama v sobi, vzemi anatomsko skico lovk. Pošlji jo Hoagieju, ta pa naj da načrt šivilji v prvem nadstropju. V prihodnosti lahko vzameš preobleko z drevesa (s pomočjo ročke, ki jo lahko dobi Bernard).

Kako odprem časovno kapsulo? Z odpiralom za konzerve.

Kako se znebiti črevlja na? Spusti Edisonove na prostost.

Kako se rešim črevlja v zaporu? Daj mu bon za restavracijo, ki ga dobiš, če zmagaš na olimpiadi.

Kje dobim človeka, ki bo tekmoval? Daj mumiji kotalke, nanjo nalepi nalepko, ki jo dobiš v sobi s kaminom in jo porini čez sobe.

Kako zmagam na tekmovanju za najlepše lase? Uporabi špagete in jih počeši z vilicami.

Kako zmagam na tekmovanju za najlepši nasmeh? Uporabi konjske zobovje.

Kako zmagam na tekmovanju za najboljši smeh? Ko Bernard na klovnu uporabi skalpel, najde aparat za smejanje.

Kako se znebim konkurenta Harolda? Uporabi gumijasto bruhanje.

Kako rešim Edisonove? Diktat je že marsikoga pregnal. Zadoščal bo tudi primerno obdelan" maček.

Kako ujamem mačko? Najprej uporabi belo barvo na plotu, nato pa še miško, ki jo je ujel Hoagie.

Kako priti do elektrike? Vzemi kabel, ki je bil v sobi z mumijo. Prvi konec poveži s časovnim strojem, drugega pa vrzi v reko. Kabel poveži z generatorjem za hrčke.

Kje dobim hrčka? Bernard naj da hrčka v skrinjo. Nato ga "odtaja" v mikrovalovni pečici in ga obleci v pulover, ki se je po 200 letih pranja razmeroma skrčil.

Kako spravim hrčka iz mišje luknje? Ta problem reši letak iz sedanjosti, ki ga da Hoagie v škatlo za predloge.

Končni boj

Kako obidem vijoličasti lovki? Odpri vrata desno od avtomata za sladkarije. Steci skozi mišjo luknjo.

Kako opravim z desetimi lovkami? Preprosto! Balinaj.

Kako naj zavzam z vijoličasto lovko? Pripravi jo do tega, da bo ustrelila v dr. Freda.

ARexx za začetnike

Vse o programskem jeziku ARexx (1)

Preden začnem naj pojasnim zakaj smo se med vsemi programskimi jeziki odločili prav za ARexx. Predvsem zato ker je ta jezik del Amiginega operacijskega sistema in ga ima pri roki vsak uporabnik Amige če da se večina tega ne zaveda. Drugi razlog za šolo ARexxa pa je dejstvo da je to čisto poseben programski jezik. Najzlobnejši zlobneži bi rekli da ni ne tič ne miš je nekaka mešanica makro-jezika sistemskih ukazov in C-ja. Toda ta mešanica je tako prefinjena, da uporabniku ki vsaj približno obvlada ARexx, lahko nepredstavljivo olajša življenje. Zakaj? ARexx se denimo more pretihotapiti v večje programe in jih od zunaj krmiliti lahko izvaja DOSove ukaze ali pa se zadovolji s svojim precej obsežnim naborom ukazov. S temi možnostmi pa so zadovoljene potrebe povprečnega ali malce naprednejšega uporabnika Amige. Za pokušino si oglejmo primere programčkov v ARexxu ki zajemajo te tri možnosti takoj za tem bomo pa začeli zares!

Spodnji programček je namenjen delu s Professional Pageom odličnim programom za namizno založništvo in je lep primer krmiljenja večjih softverskih paketov z ARexxom. Dotični paket podpira ARexx na poseben način prek tako imenovanih "duhov" (Genies) Duh je program v ARexxu, ki ga je moč pognati iz samega Professional Pagea. Nekaj teh strašil dobimo že v paketu večina uporabnikov pa si bo duhove spisala po potrebi.

Torej spodnje vrstice v ARexxu bodo Professional Pageu ukazale naj pobarvan del besedila spremeni v indeksno obliko! Kako? V prvem delu programa izvrtamo velikost in osnovno črto fonta v drugem pa pokličemo funkciji `ppm_SetSize` in `ppm_SetBaseLine` (vse funkcije v Professional Pageu se pričnp s `ppm_`) s katerima določimo novo velikost in osnovno črto fonta (Glej primer 1)

```
[illegible]
CALL [illegible]
CALL [illegible]
```

Pri veliki večini programskih paketov nam ni treba vsakokrat klicati funkcij ampak kar takoj naslovimo program ki ga želimo krmiliti in nato nove ukaze uporabljamo kot ARexxove (Glej primer 1 1)

```
[illegible]
IMAGE
DO
[illegible]
```

Drugi primer uporabe ARexxa kaže kako poklicati in uporabiti že obstoječe programe in sistemske ukaze iz CLI ja. Programček utegne biti uporaben za vse ki morajo iz enega stroja na drugega prenesti kako več megabajtno datoteko. Če nimate izmenljivega trdega diska ali mreže vam ostane mukotrpno presnemavanje na diskete stari, dobri frizbi net, torej. Ker med postavljanjem ničte številke Megazina nismo mogli dobiti programa ARj nam je spodnji "avtotvor" prišel kar prav. Na Amigi smo namreč izdelali barvna ozadja in še nekaj rizb ki jih je bilo potrebno prenesti na namiznozaložniškega PC-ja. Slikice so bile prav neznanno dolge tudi po 5 MB in potrebno jih je bilo stisniti ter nato razsekati da so šle na diskete. Zapregli smo znani Zip za stiskanje datotek in Splitz za razkosavanje le teh, ter postopek s pomočjo ARexxa avtomatizirali. Iz lastnih izkušenj lahko povemo da se je tistih nekaj minut ki smo jih porabili za



Zagon programa v ARexxu iz roletnega menija

pisanje programčka bogato izplačalo! (Glej primer 2)

Za zgornji primer smo se pohvalili kako uporaben da je. No, spodnji pa je zato toliko bolj omejen skoraj slaboumen. Ne počne namreč prav nič pametnega, le nekako zaporedje izpiše. Res lahko bi si izmislili kaj bolj pametnega. Program je sestavljen zgolj iz ARexxovih ukazov in izkaže se da je ta programski jezik dovolj močan tudi za precej zapletene programe. En takih je ChemBalance ki ureja kemijske enačbe moč pa ga je dobiti na našem uredništvu. (Glej primer 3)

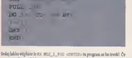
Kako pognati program v ARexxu... in kako ga ustaviti?

Precej preprosto gre. Napisani program shranite denimo na disk `DH0` pod imenom `MOJ_1_PRG REXX` Odprite sistemski direktorij (disk(eta) Workbench) in poiščite program `REXXMast`. Kliknite na njega ikono in pognal se bo

■



rezidenčni proces ki bo povsem nemoteč. Sedaj pojdite v CLI in vtipkajte RX DH0: MOJ_1_PRG <ENTER>. Opazili ste da je končnico .REXX moč opustiti, so pa tudi druge olajšave. Na disku ali disketi boste našli imenik SYS:REXXC v katerem naj bodo shranjeni vsi ARexxovski programi. Iz CLIja vtipkajte ASSIGN REXX: SYS:REXXC <ENTER> in vaš program posnamite v ta direktorij.

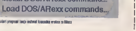


Sedaj lahko vtipkate le RX MOJ_1_PRG <ENTER> in program se bo izvršil. Če pa ste popoln genij lahko program izvršite kar iz CLIja, denimo RX "SAY"Dela kajne?""" <ENTER>

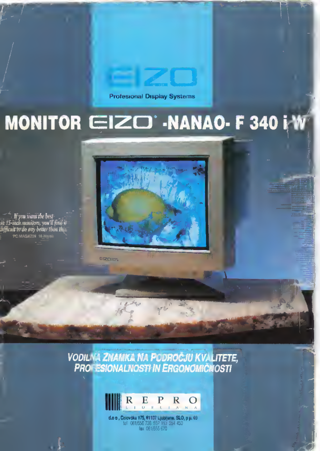
Povsem druga zgodba pa je če ste napisali programček ki naj bi kmalu kako opravilo, ki teče v ozadju (prva dva primera). V tem primeru je od programerjev odvisno kam so skrili možnost izvajanja ARexxovskih programov. Professional Page 4.0 ima ikono z likom Aladinove svetilke, pri Art Departmentu lahko ARexx poženete kot operater ali pa ga kot makro prilepite kaki tipki. Pri večini pa se v kakem meniju skriva opcija tipa "Execute ARexx Script" ali kaj temu podobnega. Večina večjih softverskih paketov ARexx podpira in si hudič, da vam ne bi uspelo pognati ARexxovskega programčka. Konec koncev lahko še vedno pogledate v navodila!

Tako, program smo pognali toda sedaj nekaj melje in želimo ga zaustaviti, preden naredi preveč škode! Najenostavneje je klikniti v okno, kamor program izpisuje rezultate in pritisniti magično kombinacijo CTRL-C. Toda ta dodobra preizkušena metoda deluje le tedaj ko ARexx odpre okno za izpis pa še tedaj v nekaterih primerih CTRL-C ne primel Tedaj je potrebno poseči po globalnejših metodah in od zunaj prekiniti program. To storimo tako da odpremo nov CLI in vtipkamo HI <ENTER>. Ob tem ukazu so v direktoriju REXX: še RX <ime> s katerim poženemo ARexxovski program, RXSET <ime vrednost> doda Clipboardu par <ime vrednost> in pa RXC ki prekine celoten rezidenčni proces za kreiranje in poganjanje programov v ARexxu. V direktoriju REXX: pa so še štirje programčki za lažje razhroščevanje. TCO, ki odpre okno v katerem lahko korak za korakom spremljamo tek programa, TCC okno zapre in pozabi na razhroščevanje. Za iskanje pobesnelih neskončnih zank in podobnega grdega obnašanja pa je uporaben TS. TE pa ga prekine in vrne v običajen način dela.

Tako za prvič naj bo dovolj. Skušajte pretipkati naš zadnji program in ga pognati. Če vam bo uspelo ste na dobri poti! V naslednji številki pa si bomo ogledali elemente ARexxa. Ja vem pravite: "Naj že začne za hudiča in pusti teorijo!" Res toda počasi se daleč pride!



Nekateri programi imajo možnost ukazne vrstice za ARexx


EIZO
Profesional Display Systems
MONITOR EIZO -NANAO- F 340 i W
If you want the best in 15-inch monitors, you'll find it difficult to do any better than this.
PC MAGAZIN
VODILNA ZNAMKA NA PODROČJU KVALITETE, PROFESIONALNOSTI IN ERGONOMIČNOSTI
REPRO
LJUBLJANA
d.o.o., Celovška 175, 61107 Ljubljana, SLO, p.p. 69
tel. 061/556 736, 552 1?0, 554 450
fax 061/555 620

Commodore



AMIGA 600 HD 20 — 45,220,00 SIT
CPU 68000/16 bit 7.09 MHz 1 MB RAM FLOPPY 880 kB TV modulator miška operacijski sistem WorkBench s knjigo 4 igre (Epic Mith Rome ad 92 Trivial Persuit) Paint III Deluxe (grafični program animacije)

AMIGA 1200 — 60 420,00 SIT
CPU 68020/32 bit 14 MHz 2 MB RAM FLOPPY 880 kB TV modulator miška operacijski sistem WorkBench s knjigo

AMIGA 4000/30 HD 120 MB — 205.840,00 SIT
CPU 68030/32 bit 25MHz 4 MB RAM FLOPPY 3.5" 1.76 MB (1.44 DOS) miška, operacijski sistem WorkBench s knjigo

AMIGA 4000/40 HD 120 MB — 313.240,00 SIT
CPU 68040 /32 bit 25 MHz, 6 MB RAM FLOPPY 3.5" 1.76 MB (1.44 DOS) miška operacijski sistem WorkBench s knjigo

MONITOR 1084 — 39 900,00 SIT

MONITOR 1940 — 59 900,00 SIT

KONZOLA CD32 — 54 900,00 SIT
Konzola z igralno ploščo, TV modulatorjem direktni izhod na HiFi z dvema igrama (Diggers, Oscar) možnost predvajanja tudi običajnih CD plošč

Cene so brez 5% pd FCO Ljubljana Garancija za vse izdelke je 1 leto

AlfaTech d.o.o.

Slovenija, 61000 Ljubljana, Dunajska 106
tel +38 61 1684 175 tel./fax +38 61 1682 517

POOBLAŠČENI PRODAJALEC PODJETJA
Commodore